FlatOut Ultimate Carnage | Empire: Total War | Gears of War 2 | Stormrise

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#09(57)
СЕНТЯБРЬ 2008

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 08009

Аллоды Онлайн
ТЕМА НОМЕРА

мы уже играем!

E3 2008
РЕПОРТАЖ С «КРУПНЕЙШЕЙ» ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

Человек, который прошел WORLD OF WARCRAFT
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ «РС ИГР»

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

- Tomb Raider: Underworld
- Rise of the Argonauts
- Dragon Age: Origins
- Alpha Protocol
- Project Origin
- Space Siege

НАКЛЕЙКИ
GEARS OF WAR 2
STREET FIGHTER 4

ПОСТЕРЫ
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
E3 2008

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования

Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION ASCARON LINE

www.akella.com

SACRED 2

FALLEN ANGEL

© 2008 "ASCARON"

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-73-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Настроение! М.видео ХИТ ZONA

Акелла

РЕКЛАМА

EDITORIAL

РС ИГРЫ #09'2008

СЕНТЯБРЬСКИЕ ЧТЕНИЯ

Как ты мог заметить, Саша Трифонов больше не является главным редактором «РС ИГР». Однако это вовсе не значит, что он не будет сотрудничать с журналом в дальнейшем: например, ты увидишь его тексты в материале с выставки E3. Кстати, знаешь, какое событие оказалось для нас самым значимым на мероприятии? Нет, не сиквел к Gears of War. И даже не очередной «Принц Персии». Крохотная игрушка Dark Game, которую большинство посетителей, готов поспорить, даже не заметили – ей пришлось ютиться в самом дальнем углу для игр от независимых разработчиков. В ней нет умопомрачительных спецэффектов, полноэкранного сглаживания или текстур в невероятном разрешении, зато, как бы банально это ни звучало, в нее интересно играть. Основным девизом этого E3-мероприятия был, кажется, такой: «Давайте играть вместе с бабушками и дедушками». Все без исключения проекты намеренно делаются проще, медленнее, управление сводится к нажатию в нужный момент одной-двух кнопок. Зато ты можешь усадить у экрана всю семью, и в игровом процессе одинаково быстро разберутся и стар и млад. Мы, понятно, совсем-совсем не против. Только… где же игры для нас, людей, которым важны и сложность, и интеллект врагов, и графическое оформление? Не все, однако, так грустно. Где-то неподалеку тебя ожидает полный отчет о нашем пребывании в Калифорнии, экскурс в историю самой знаменитой выставки компьютерных и видеоразвлечений, а на диске обосновался эксклюзивный видеоматериал о E3.

На обложке ты видел многообещающую отечественную MMO «Аллоды Онлайн», а в журнале найдешь самую исчерпывающую информацию об этом проекте: мы стали первым отечественным изданием, журналистам которого довелось лично поиграть в суперсекретную версию для разработчиков.

Не так давно нам удалось связаться с человеком, который – не поверишь! – прошел World of Warcraft. Такое возможно: в этой глобальной игре не осталось ни единой пещерки, где бы не побывал герой нашего репортажа, ни одного монстра, с которым бы он не поздоровался за руку.

И, да, мы действительно сделали новую рубрику, посвященную играм на Xbox 360. Просто потому, что там тоже часто попадаются настоящие шедевры.

Не смею больше отнимать твое драгоценное время, встретимся на форуме журнала.

Александр Каныгин

ГЛОБАЛЬНЫЕ, ОНЛАЙНОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ

Кто: Александр Каныгин
О нем: Подумал-подумал да и подарил свой аккаунт в World of Warcraft другу. Теперь следит за жизнью своего персонажа через систему wowarmory.
Любимые проекты жанра: World of Warcraft, Guild Wars, Age of Conan – Hyborian Adventures.
Чего ждет от «Аллодов»: Все еще любит «Проклятые земли» и очень жалеет, что игра не получила достойного продолжения. Ждет, что «Аллоды» будут хоть чем-то напоминать ТЕ приключения.

Кто: Борис Соколов
О нем: Напуган жуткими историями о том, как из-за World of Warcraft люди надолго выключались из реального мира. Старается держаться от MMO подальше.
Любимые проекты жанра: Словно примерная жена, хранит верность офлайновым проектам. Наблюдал, как играют в различные MMO, только со стороны. Ничего не зацепило.
Чего ждет от «Аллодов»: Надеется, что творение Nival Online не окажется эдаким первым парнем на деревне, а станет популярным и на мировом рынке.

Кто: Александра Кост
О ней: В далеком 1994-м отец притащил с работы Mac в надежде, что дочка тоже подсядет на Myst. Поскольку с английским было туговато, оценить игру в полной мере не удалось и она с удовольствием переключилась на Wolfenstein.
Любимые проекты жанра: Если все у них получится, то Kotor 3.
Чего ждет от «Аллодов»: Старается не ждать ничего конкретного, чтобы не испортить впечатление от игры.

Кто: Сергей Думаков
О нем: Человек-микросхема; во время последнего сезонного отключения горячей воды сам собрал водонагреватель мощностью 5 киловатт. Мечтает когда-нибудь спаять на дому малый адронный коллайдер – для производства уютных домашних черных дыр.
Любимые проекты жанра: Guild Wars.
Чего ждет от «Аллодов»: Другого. Вот просто другого. Чтобы было ново. И интересно. И без подземелий-и-драконов. И без танков с пехотой. Ведь это не слишком много для хотения?

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№09(57), сентябрь 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

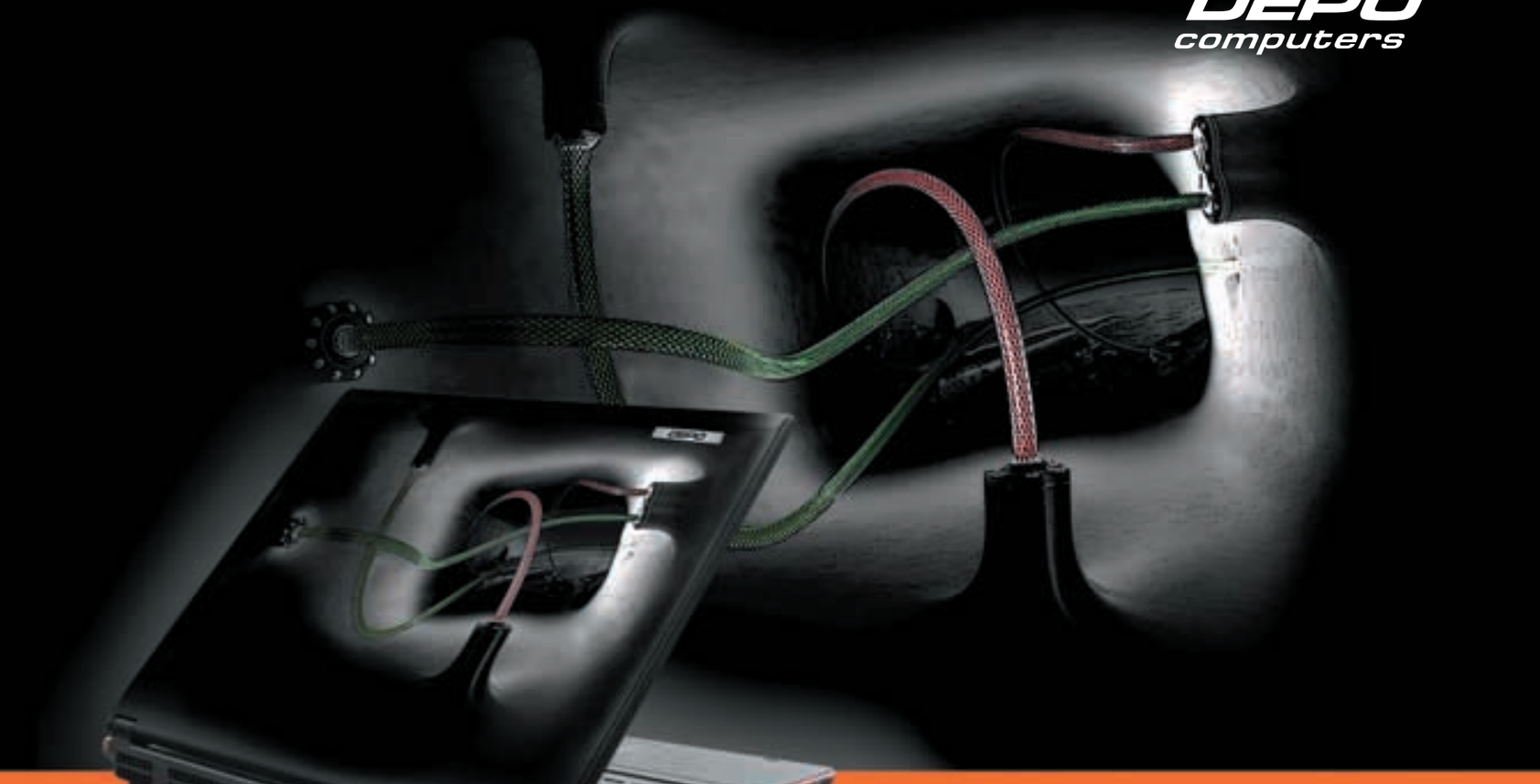
Рисунки в номере: Мария Дмитриева

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers



Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии P –
для тех, кто хочет управлять
мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 – для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.

59 990 руб.

DEPO VIP P9710

- **Операционная система Vista® Home Premium 64**
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T9400
- Размер экрана 17" WUXGA
- Оперативная память 4096 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- CardReader
- Wi-Fi
- Bluetooth
- Веб-камера

intel Centrino 2 inside™

Мощность
в твоих руках

Реклама. Товар сертифицирован.

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

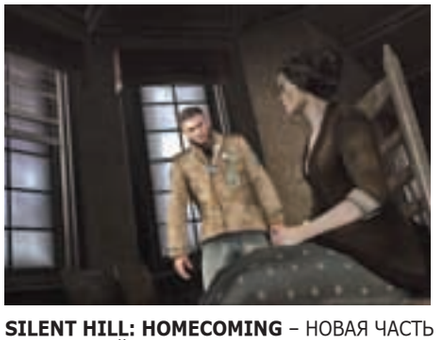
СОДЕРЖАНИЕ

PC ИГРЫ #09'2008

ОН ПРОШЕЛ WORLD OF WARCRAFT – ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С ЧЕЛОВЕКОМ, КОТОРЫЙ ПРОШЕЛ MMO. **С. 148**

ИГРЫ РАЗУМА: ИСТОРИЯ КВЕСТОВ – ИСЧЕРПЫВАЮЩИЙ РАССКАЗ ОБ ОДНОМ ИЗ САМЫХ УВАЖАЕМЫХ ЖАНРОВ. **С. 156**

CRYSIS WARHEAD – САМАЯ КРАСИВАЯ И САМАЯ ТРЕБОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА СОВРЕМЕННОСТИ ПРОДОЛЖАЕТСЯ **С. 76**



SILENT HILL: HOMECOMING – НОВАЯ ЧАСТЬ ПОПУЛЯРНЕЙШЕГО HORROR-СЕРИАЛА. ВСЕ ЕЩЕ СТРАШНО? **С. 80**

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН – САМАЯ РОДНАЯ MMO, ГЛАВНАЯ НАДЕЖДА NIVAL ONLINE ДА И ПРОСТО ОТЛИЧНАЯ ИГРА. **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 «Аллоды Онлайн». Острова надежды

В ФОКУСЕ
16 E3 2008. Репортаж с выставки
26 История выставки E3. Блистающий мир
38 С широко раскрытыми глазами. Мисс E3

НОВОСТИ
42 События индустрии
58 Новости киберспорта
62 Релизы и бестселлеры
64 Календарь
66 10 интересных фактов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
68 Галерея
76 Crysis Warhead
80 Silent Hill: Homecoming
84 Анабиоз: Сон разума
86 Street Fighter 4
88 Damnation
92 FIFA 09
94 The Sims 3
98 Jumpgate Evolution
100 Quantum of Solace: The Game

РЕЦЕНЗИИ
104 Никопол. Бессмертные
108 Bionic Commando Rearmed
110 FlatOut Ultimate Carnage
112 Алмазный меч, деревянный меч
116 GTR Evolution
118 Wall-E
120 Superbike World Championship 08
122 Happy Tree Friends: False Alarm
124 Нэнси Дрю. Призрак Венеции
126 Дилемма 2
128 Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon
132 Ночной смотрящий
134 American McGee's Grimm
136 Гид покупателя

THE X-FILES
138 Star Wars: The Force Unleashed
140 Battlefield Bad Company

142 **ДАЙДЖЕСТ**

СПЕЦ
148 Он прошел World of Warcraft
156 Игры разума: история квестов
168 Пособие по использованию Source SDK
172 «Без винта». Интервью с петлей на шее

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
174 Онлайновые новости
176 Инкубатор футбольных менеджеров
180 Онлайновый дайджест
182 Флеш-рояль
184 Обзор сайтов
186 Дневники World of Warcraft
188 Дневники Perfect World
192 Дневники Age of Conan

ЖЕЛЕЗО
196 Железные новости
198 Тест звуковых плат

PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

202 Мини-тест Sapphire HD 4870
203 Мини-тест NVIDIA GeForce GTX280
204 Железный FAQ
206 Как протестировать свой компьютер
208 Технология твердотельных накопителей SSD
209 Разгон ATI Radeon HD 4850
210 Сделай сам
211 Конфигурация

РЕТРО
212 Age of Empires 2: Age of Kings
215 Игра для миллионов
216 Дайджест
217 Ретроновости
218 Могильник

О НАБОЛЕВШЕМ
220 Письма

КОНКУРСЫ
224 Призовой кроссворд
226 Итоги BESTSHOT #8
228 Итоги конкурса «Эволюция»

230 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
234 Картинки без выставки с Сергеем Думаковым
236 Живая речь с Борисом Соколовым
238 Гостевая колонка с Каролом Заяцковски (Karol Zajaczkowski)

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
Adidas	3 обл.
Foxconn	4 обл.
DEPO	3
Samsung	7
Лаборатория Касперского	25
Samsung	31, 33, 35
Акелла	43, 45, 47, 49, 51
Coolermaster	53
1C	55, 59, 61, 65, 69, 71, 78, 79
Toshiba	57
EA	67, 73
Бука	75
Новый Диск	83
gameland.ru	91
gameland.tv	97
Софт Клаб	102, 103
Руссобит-М	107, 115, 117, 121, 125
GamePost	131, 191
Журнал Maxi Tuning	133
mail.ru	135
Редакционная подписка	143
Журнал «Хакер»	167
Хитзона	
Gamers Party	195
ТНТ	225
2x2	227
Журнал Total Football	229
Одноклассники.ru	235
Drag Rasing	237

Игры в номере

Age of Conan	192
Age of Empires 2: Age of Kings	212
American McGee's Grimm	134
Battlefield Bad Company	140
Bionic Commando Rearmed	108
Crysis Warhead	76
Damnation	88
FIFA 09	92
FlatOut Ultimate Carnage	110
GTR Evolution	116
Happy Tree Friends: False Alarm	122
Jumpgate Evolution	98
Mountain Bike Adrenaline Featuring Salomon	128
Perfect World	188
Quantum of Solace: The Game	100
Silent Hill: Homecoming	80
Star Wars: The Force Unleashed	138
Street Fighter 4	86
Superbike World Championship 08	120
The Sims 3	94
Wall-E	118
World of Warcraft	186
Аллоды Онлайн	8
Алмазный меч, деревянный меч	112
Анабиоз: Сон разума	84
Дилемма 2	126
Никопол. Бессмертные	104
Ночной смотрящий	132
Нэнси Дрю. Призрак Венеции	124

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

E3 2008

РЕПОРТАЖ С НЕКОГДА КРУПНЕЙШЕЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ – ДВА АЛЕКСАНДРА РАССКАЗЫВАЮТ О САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ ИГРАХ. **С. 16**

БЛИСТАЮЩИЙ МИР

КАКОЙ БЫЛА E3 РАНЬШЕ? КАК ВООБЩЕ ПОЯВИЛАСЬ ЭТА ВЫСТАВКА? СТЕНДЫ, ИГРЫ И ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ. **С. 26**

МИСС E3

ИГРЫ И ПРЕКРАСНЫЕ ДЕВУШКИ – ПРОФИЛЬНЫЕ ВЫСТАВКИ ЗНАЮТ ТОЛК В РАЗВЛЕЧЕНИЯХ! МЫ ПРОВЕЛИ СВОЙ КОНКУРС КРАСОТЫ. **С. 38**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь

Мониторы

TOPAZ CRYSTAL DESIGN

T200, T220 – официальные мониторы WCG 2008

Соединение великолепного дизайна и технического совершенства

рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс • динамическая контрастность 20 000:1
разрешение 1680x1050 • углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.

Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008

Вся информация на www.wcg.ru

НА КОВЕР!

ЖАНР ИГРЫ
Глобальная RPG во вселенной «Аллодов»
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Nival Online
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.allodsonline.ru
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Президент Nival Online Сергей Орловский

«Аллоды Онлайн»

Острова надежды

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

– Мага или жреца выберешь?
– Мага, определенно мага. И давай сделаем орка?
– Орки не могут быть магами, для них недоступен этот класс. Но попробовать можно, в рабочей версии доступно все…

На экране появляется вполне канонический орк при обязательных клыках, лысом, как колено, черепе и зеленой коже. Модель начинает немедленно щеголять анимацией: озираться, злобно скалиться и расправлять затекшие плечи. Игра, ничуть не смущаясь, одевает атлета в кокетливую красную ночнушку и вручает ему увесистый посох: о том, что представители расы орков имеют слишком низкий IQ, чтобы изучать тайные знания, она пока не догадывается. Александр Мишулин, креативный директор Nival Online, прекрасно это знает, однако делает для «РС ИГР» исключение. Мы первые из русскоязычных игровых изданий были допущены к рабочей версии главной надежды отечественного ММО-игропрома – игре «Аллоды Онлайн».

ДАВНЫМ-ДАВНО…

Все было бы слишком просто, если бы разработчики всего лишь предложили нам высадиться на какой-нибудь неизвестной планете в далекой-далекой галактике. Действие игры развивается на аллодах (суть парящих островах, если оперировать совсем примитивными терминами). На этих свободно висящих в воздухе ломтях суши нам и предстоит развиваться, выполнять квесты, сражаться, заниматься крафтингом и еще тысячью и одним полезным и приятным делом.

Мир Сарнаут, конечно, не всегда был таким: несколько тысяч лет назад мы бы увидели здесь цветущие луга и, быть может, даже хоббичьи норы на склонах зеленых холмов. Всю мудрость народов Сарнаута хранил Конклав – 40 чародеев, прошедшие смертельно опасное испытание, доказывающее их способность владеть магическими силами. В третьем тысячелетии Старой эры во главе совета Конклава встал великий маг Скракан. С истории лучших его учеников, Тенсиса и Незеба, и начинается история мира «Аллодов Онлайн».

КАНИЯ И ХАДАГАН

Великий маг Незеб посчитал, что обязан сделать так, чтобы благодаря его знаниям и мудрости народы Сарнаута жили в достатке. Тенсис же полагал, что гордец чародей стремится стать богом, единолично властвовать над всем миром. В результате возникших разногласий от государства людей Кании отделяется южная часть, ее главой становится Незеб. Новую империю назвали Хадаганом. В Конклаве тоже намечается раскол: кое-кто из магов решает идти за новым правителем. Начинается первая война Кании и Хадагана. Через 500 лет после нее Скракану удается примирить совет магов: Незебу и Тенсису приходится на время оставить распри.

Однако – а без этого слова никогда не получается хороших сказок – мир Сарнаута был в одночасье разрушен ужасным Катаклизмом, вдребезги разбившим континенты и разметавшим их осколки. Теперь мириады огромных и совсем крошечных аллодов дрейфуют в Астрале – магической субстанции, жадно поглощающей все, до чего она может добраться. От полного исчезновения несчастный мир спасают усилия Конклава, который охраняет

часть аллодов с помощью магии. Противоречия Тенсиса и Незеба все-таки берут верх, и через 100 лет после Катаклизма совет магов разделяется: появляются отдельные конклавы Хадагана и Кании. Два государства начинают искать союзников для долгой кровопролитной войны за владение аллодами. Незеб, объединившись с другими расами (пока доподлинно известно лишь об орках), формирует Империю. В ответ Кания входит в так называемую Лигу.

НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ – КОНЯ ПОТЕРЯЕШЬ

При создании персонажа ты сможешь выбрать, к какой стороне конфликта примкнуть: от этого будут зависеть сюжетные квесты и, само собой, твой образ жизни в мире «Аллодов». Далее придется решить, какая из шести представленных рас тебе по душе. На сегодняшний день это орки, хадаганцы, канийцы и… здесь автор помнит лишь яркую вспышку в руках представителя Nival Online. Мы не зря так много времени уделили сюжету игры. Империя и Лига – две крайности, две утопии. Слово Сергею Орловскому, президенту Nival Online: «Говоря об "Аллодах Онлайн", мы часто употребляем термин "русскость" – и сейчас, на примере Кании и Хадагана, четко проступает один из частных случаев этих референций. Ведь русскость в нашем случае – это не балалайки и матрешки, не "православие, самодержавие, народность", это в том числе разделенность в самом себе, постоянный глубочайший внутренний конфликт, невозможность выбора пути между народовластием и тиранией. Конфликт фракций, во главе которых стоят Кания и Хадаган, практически представляет собой "как бы" варианты "как бы" развития "как бы" российского государства».

Города Кании, ее персонажи, локации, даже предметы экипировки похожи иногда на иллюстрации к сборнику «Русские народные сказки». Созданная вашим непокорным слугой девушка паладин сражается с белками, болотными гадюками (безобидные с виду твари вешают на персонажа крайне неприятный яд, медленно отнимающий жизнь), бежит рысцой мимо бревенчатых теремов и церквей с маковками. Не нужно думать, что в таком стиле выполнены все доступные земли: это лишь визитная карточка, одежка, по которой встречают условно добрую фракцию. Уже через несколько минут нам открываются суровые северные края с сугробами и быстрой темной рекой Вертыш. «Где-то здесь пропал путешественник Ермалай, с его поиском будут связаны несколько заданий, – сообщает нам Александр Мишулин. – Мы надеемся, что игроки встретят много знакомых названий и имен, мы лишь слегка их изменили». Подопечная прыгает на льдину, плывущую вниз по течению. Личный транспорт недоступен персонажам начальных уровней, поэтому приходится использовать «общественный» – льдины или корабли, которые день и ночь курсируют по

И молвила та щука человеческим голосом… но было поздно.

Тиха аллодовская ночь. Нарушители спокойствия прикованы цепями к столбам и отдыхают.

Очень напоминает бэттлграунд одной известной MMORPG. Правда, башенка повыше.

Лут, или выпадающие из поверженного противника предметы, подсвечиваются. Чтобы не забыли подобрать.

И НА ОСКОЛКАХ МИРОЗДАНИЯ

1998 год. Термин «аллод» впервые прогремел в игровой индустрии. С подачи – да-да, все той же студии Nival – появился странный гибрид стратегии и RPG под названием «Аллоды: Печать тайны». Игра почти в ультимативном порядке требовала предоставить ей процессор с частотой 266 мегагерц и целых 8Mb видеопамяти! Отличный сеттинг и весьма призрачное представление о количестве, размерах и связанности аллодов позволили «Аллодам» дожить до сиквела «Аллоды 2: Повелитель душ» 1999 года, а потом и до удивительной игры «Проклятые земли», появившейся в октябре 2000-го. Последняя на сегодняшний день игра серии – «Проклятые земли: Затерянные в астрале» – вышла в феврале 2006 года. Известно также о работе над несколькими фанатскими продолжениями, однако пока закончены лишь «Легенды Аллодов» – некоммерческое продолжение игры на движке Dungeon Siege от N-Game Studios. Скачать проект можно совершенно бесплатно по адресу www.ngsdev.com/loa.html.

одному и тому же маршруту, помогая игрокам преодолевать огромные цифровые пространства. Подождите-ка, если весь мир Сарнаута представляет собой парящие в пустоте острова, как мы будем перемещаться между ними?

ПОД АСТРАЛЬНЫМ ПАРУСОМ

Маги давно уже научились создавать порталы для перемещения в пространстве, однако окружающий аллоды Астрал, не изученная еще пустота, слишком нестабилен и изменчив, чтобы мы могли спокойно путешествовать в нем. Сегодня на западе есть огромный остров, куда мы отправимся с группой единомышленников в поисках приключений, завтра на этом месте будет великое ничто. Нанести Астрал на карту, изучить и измерить его не представляется возможным. Поэтому жители Хадагана и Кании решили строить астральные корабли. Самые маленькие персонаж сможет носить в инвентаре: такие «маунты» не нуждаются в топливе, способны принять на борт лишь собственного владельца и передвигаются по территории одного аллода. Следующий класс – средний астральный корабль. Для его создания потребуется немало сил и ресурсов, однако перевозить он сможет группу людей и доставит исследователей в еще не изученные области Астрала. Здесь начинается самое интересное: управлять средним кораблем сможет и один человек, вот только сделать это крайне непросто и неэффективно. Ему придется быть штурманом, инженером и рулевым одновременно. А если на фрегат нападут пираты? Так создатели «Аллодов Онлайн» представляют себе уникальный режим PVP. Посудина противника может быть повреждена или даже полностью разрушена, все перевозимые ценности достанутся победителю, если, конечно, он доберется с ними в родной порт. «Вы можете кастомизировать свой корабль, создавая для него необходимые детали самостоятельно или находя их во время боевых походов, – Александр демонстрирует эскизы красавцев-галеонов, – а дальше – и это ваш личный выбор – снаряжайте экспедиции в глубины Астрала, занимайтесь пиратством, нападая на тяжело груженные сокровищами караваны противника, или наймитесь конвоиром». Наконец, исполины дредноуты будут доступны только гильдиям. Управлять ими еще сложнее, понадобится целая команда для навигации, движения и стрельбы. Зато только таким образом твой клан сможет исследовать глубокий Астрал, находить новые аллоды и вступать в схватки с – назовем их полубоссами этого мира, астральными демонами – порождениями неуправляемой магической субстанции.

Встретить в ночном лесу оборотня – не самое приятное событие. Особенно для новичка.

Города Кании, ее персонажи, локации похожи на иллюстрации к «Русским народным сказкам».

Враг повержен, победители празднуют победу. Эмоцию /dance и здесь никто не отменял.

«Там чудеса, там леший бродит...» А вот русалок мы не видели. Хотя кто знает, что может измениться к релизу.

ПРЕЗИДЕНТ NIVAL ONLINE

Набери в любой поисковой системе «Сергей Орловский», и над появившимся списком проектов можно будет медитировать сутками. Тебе ничего не говорят эти названия? Простите, мы, кажется, изъясняемся на разных языках.

Для дорогой редакции каждое слово – это бессонные ночи, пустые кофейные чашки, телефонные переговоры и рассказ взахлеб о том, как бежал/мочил/хватал/прошел/собрал... Список можно продолжать и продолжать. Итак, вот лишь часть проектов, в которых засветился Сергей: «Демиурги» 1 и 2, «Блицкриг», «Блицкриг 2», Silent Storm и его продолжение Sentinels, «Дневной» и «Ночной дозоры», Heroes of Might and Magic 5, «Серп и молот». А «Проклятые земли»? Ищи диск, и бегом учить историю!

«Маша и медведи» по версии Nival Online.

ОРОЧИЙ СПОРТ

Орки «Аллодов Онлайн» мало чем отличаются от своих зеленых сородичей из других игр. Этакий микс из крокодила Гены и Николая Валуева – сначала двинут шипастой палицей, потом приятельски хлопнут по плечу. Основной закон зеленокожих крепышей – «кто сильнее, тот и прав», поэтому Nival Online вполне логично посчитала, что орки должны быть страстными поклонниками специфической командной игры – гоблинобола. Драки и спорт заменяют оркам религию и культуру, арены для регулярных разборок ты встретишь на орочьих аллодах и, конечно, сможешь принять участие в гоблиноболе!

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ

Абордаж, между прочим, тоже не забыт. Увидеть, правда, это захватывающее действо вживую нам не удалось, еще не все готово. Однако общие принципы сражений на суше (или палубе корабля) мы все же выяснили. Самое интересное: у персонажей не будет привычных по другим MMORPG ветвей развития. То есть целенаправленно делать, например, огненного мага можно, но не распределяя очки в нужной сфере умений, а… используя заклинания огненной школы. Чем больше чародей кастует файерболов, пылающих стрел и обжигающих нов, тем больше шанс, что его следующие спеллы будут куда более болезненными для противника. Сюрприз номер два, на этот раз неприятный: Nival Online вводит понятие… Назовем это пока нестабильностью – злоупотребляющий магическими заклинаниями одной и той же школы волшебник рано или поздно впадает в некий транс и получает серьезную прибавку к силе, однако при этом вырвавшаяся из-под контроля магия может обернуться против него. Представь, что во время ответственного боя слабый здоровьем кудесник тратит половину маны, творя заклинание, разрушительная сила которого равна залпу катюши, и поражает им себя.

А вот жрецы «Аллодов Онлайн» вопреки стереотипам способны носить доспехи. Да и их роль в группе сильно варьируется: вместо походной аптечки они могут стать неплохими бойцами. Определить твое предназначение помогут три аспекта: силы, милосердия и подчинения. Первый, как ясно следует из названия, отвечает за непосредственный урон, наносимый жрецом в бою. Второй – за привычные для жреца умения лечить напарников, снимать проклятия и яды. Наконец, самый любопытный – третий аспект. С его помощью ты сможешь ослепить, лишить врага речи, замедлить его. Есть все основания думать, что и остальные игровые классы будут иметь такие же богатые возможности для развития.

ЗА КАДРОМ

Кажется, этот абзац должен был быть первым. Согласно последним веяниям моды Nival Online делает свою игру free-to-play, то есть, читай по губам, бесплатной. Никакой абонентской платы, никаких карточек и ключей активации следующих 90 дней сказки. Лишь сплошной, ничем не прерываемый прыжок в бесконечность. К решению загадки мира Сарнаут. **PG**

Тролли – однозначные победители в конкурсе на самого очаровательного монстра «Аллодов Онлайн».

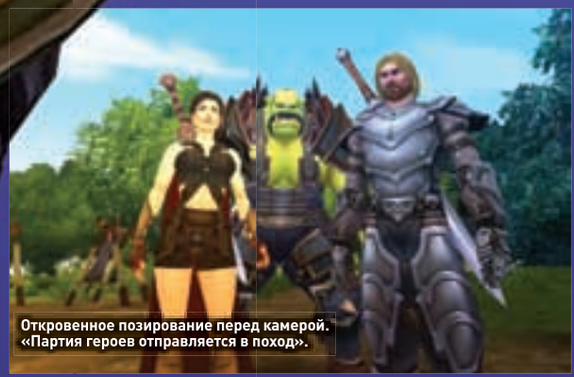
Братцы Иванушки, которые не слушались сестер. Попили-таки из лужи.

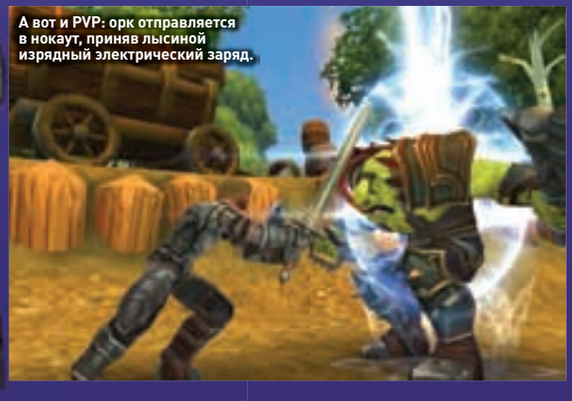
Комичные чапаевские усы можно добавить персонажу еще при генерации. Сбрить их потом не получится.

Привал. Герои восстанавливают силы и магическую энергию.

МИШУЛИН. АЛЕКСАНДР МИШУЛИН

Если вдруг по каким-то причинам ты не узнал человека на фото, доставай блокнот и записывай. Александр Мишулин. Выпускник ВМиК МГУ. Сколько именно интересуется играми и занимается ими, сказать точно не может. Долго. Участвовал в создании тех самых «Проклятых земель» в качестве дизайнера миссий. В «Демиургах» – в качестве гейм-дизайнера. После был замечен в роли ведущего дизайнера в проектах «Операция: Silent Storm», «Silent Storm: Часовые» и Heroes of Might and Magic 5. В настоящий момент занимает должность креативного директора Nival Online. Показал себя отличным экскурсоводом в мир «Аллоды Онлайн», за что редакция «РС ИГР» выражает ему отдельную благодарность.


Откровенное позирование перед камерой. «Партия героев отправляется в поход».


А вот и PVP: орк отправляется в нокаут, приняв лысиной изрядный электрический заряд.

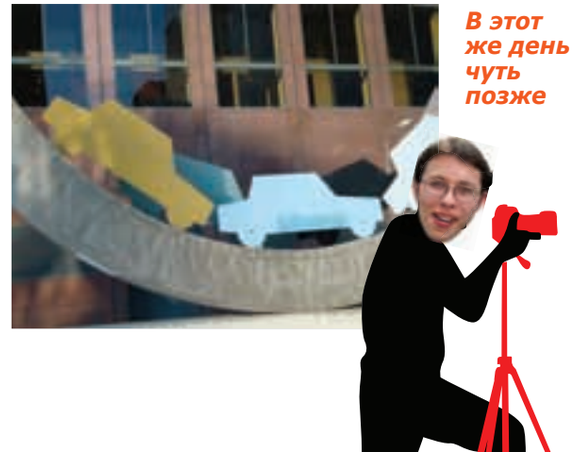
E3 2008

ТЕКСТ:
КАНЫГИН И ТРИФОНОВ, АЛЕКСАНДРЫ
МИХАИЛ РАЗУМКИН

Море разнокалиберных экшенов, несколько очень удачных RPG, пара стратегий, одна игра неопределенного жанра, легкое разочарование... Это PC-составляющая выставки E3 2008. Калифорнийское солнце, пальмы с фонариками, океан без конца и края, яркие фото – это то, что мы добавим к рассказу о лучших ее представителях. Без-воз-мез-дно, как чихала иногда сова из книжки о Винни Пухе.

День первый, в котором тебя встретят военные галеоны, древнегреческие боги и зеленые орки, а один из Александров скроется в неизвестном направлении

На переднем сиденье подкатившего к отелю такси почему-то лежит свернутая газета «7 дней». «Ду ю спик рашн?» – одновременно задали вопрос оба изумленных Александра. «Ну да, – без акцента ответил водитель. – Садитесь». – «Ок, Los Angeles Convention Center, плиз». При получении беджа «Пресса» происходит заминка: краснокожий паспорт Александра «набр ванн» падает в щель между столами, и, пока улыбчивая девушка пытается достать его с помощью линейки и заковыристых сленговых выражений, Александр «набр ту» уходит в сторону громогласного шоу-рума: «Встретимся чуть позже».



В этот же день чуть позже

ВСЕ ДЕЛО В ВОЛШЕБНЫХ КОРАБЛЯХ

EMPIRE: TOTAL WAR

Жанр: Strategy
Разработчик: The Creative Assembly
Издатель: SEGA
Издатель в России: Софт Клаб
Адрес в интернете: www.totalwar.com
Дата выхода: 6 февраля 2009 года

Саша, ты знаешь, что европейское подразделение SEGA привезло на выставку сотрудников британской студии The Creative Assembly? Всех без исключения, серьезно. Как зачем? Они показывают изумленным журналистам продолжение той самой серии Total War, посвященное так называемому имперскому периоду, когда ведущие европейские державы активно захватывали новые территории и колонизировали Новый Свет.

Помнишь, мы обсуждали с тобой морские сражения Empire: Total War? Все чистая правда! Уровень детализации поражает: на палубах кораблей можно разглядеть каждого матроса и морского пехотинца, а также переключиться на нижние уровни, чтобы посмотреть на работу канониров. Сделано это не просто для красоты – только так узнаешь, сколько же пушкарей еще осталось в живых по каждому борту.

И никаких тебе «жизненных линеек» – полет каждого ядра, их столкновения с обшивкой, мачтами и членами экипажа обрабатываются в реальном времени. Если судно осталось без парусов, оно не сможет двигаться, получило несколько пробоин ниже ватерлинии – отправится кормить крабов. Зажигательные снаряды очень эффективны, но их применение требует осторожности – огонь может запросто перекинуться на наши суда (что, кстати, и случилось на презентации, пришлось схватить огнетушитель).

Если удалось обездвижить вражеский корабль, не нужно торопиться его добить – лучше подойти поближе и взять на абордаж. Но если море неспокойно, это не так-то просто – веревки с крючьями не долетают до борта. Однако и в случае успеха еще не все решено – нужно перебить команду противника. Зато после боя захваченный галеон переходит во владение игрока, и тебе не придется платить бешеные деньги за постройку такого же.

Множество изменений будет и в наземных битвах. Самое очевидное – переход с копий и топоров на огнестрельное оружие. Впрочем, хороший удар саблей не потеряет актуальности, особенно во время ливня или метели. Солдаты теперь умеют использовать укрытия и занимать здания, чтобы отстреливаться оттуда.

Карта мира, которую нам показали, включает в себя обе Америки и Индию, а население в городах делится на три типа: аристократы, средний класс и беднота. Правителю (то есть нам) придется следить за нуждами каждого из них, чтобы не допустить народных волнений. Зато в случае революции можно принять любую сторону – не обязательно заливать восстания кровью, можно возглавить пролетариев в борьбе против дворян. Единственное, что мне не понравилось, – время прохождения игры. Судя по всему, придется взять два-три отпуска.

Обсуждая прелести абордажной схватки, Александры (оба размахивают руками, задевая прохожих, и издают воинственные крики, заставляя охранников хвататься за табельные пистолеты и рации), проходят мимо нескольких стендов с играми и останавливаются около весьма колоритного ямайца, похожего на Литл Джейкоба из GTAIV. В павильоне довольно темно, однако на нем огромные солнцезащитные очки.

НАДАЕМ САТИРАМ ПО РОГАМ!

RISE OF THE ARGONAUTS

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Liquid Entertainment
Издатель: Codemasters
Издатель в России: Софт Клаб
Адрес в интернете: www.codemasters.com/argonauts
Дата выхода: IV квартал 2009 года

«Главный герой Rise of the Argonauts Джейсон, – без всякого вступления начинает Литл Джейкоб. – Ну, знаете, который за золотым руном плавал. И вот он типа мочит всяческую древнегреческую нечисть». Вспомнив творение «Союзмультфильма» 1971 года выпуска, мы осторожно интересуемся: «А помимо Ясона другие аргонавты намечаются?» Наш собеседник, встретив подкованную аудиторию, заметно приободрился и залился соловьем: «Мы решили отказаться от пережитков прошлого, и в Rise of the Argonauts можно играть вообще без копания в инвентаре и экранах с характеристиками: все, что висит у Ясона на поясе/за спиной/напялено на голову, – это и есть его снаряжение. А за здоровьем можно следить не по какой-то шкале, а просто считая порезы и кровоподтеки на теле героя». Словно в подтверждение этих слов, Ясон на экране не успевает закрыться щитом и, получив увесистый удар по голове, падает на землю.

Конечно, всегда есть опция «включить интерфейс», но разработчики настаивают, что только с чистым от каких-либо цифр и иконок экраном возможно полное погружение. Хотя Rise of the Argonauts и роднят с Titan Quest жанр и тематика, играется она заметно иначе: управление адаптировано под геймпад, поэтому сражения гораздо больше напоминают слэшеры вроде God of War. Оттуда же позаимствована система кровавых комбоударов: троица Аргонавтов (в странствиях Ясона сопровождают управляемые компьютером Геракл, Ахилл и прочие известные личности) лихо разрубает кентавров пополам и лишает конечностей лапифов.

А вот эта часть мне нравится больше всего – герои игры натыкаются на незахороненные останки воина и решают, какому из богов посвятить душу усопшего. Такие пожертвования повышают благосклонность одного из четырех олимпийцев, и тот одаряет Ясона особыми способностями, тем самым определяя путь его развития: в соответствии с мифологией Арес ниспошлет физическую мощь, Аполлон – меткость при стрельбе из лука.

Пока Александр «набр ванн» упражняется в искусстве управляться с копьем и палицей, второй о чем-то сосредоточенно разговаривает по телефону. «BioWare? Уже начинается? Еду!» Не попрощавшись ни с Ясоном, ни с темными очками ямайца, он бежит к выходу из Los Angeles Convention Center.

Спустя 17 минут 26 секунд представитель «РС ИГР» влетает в комнату для переговоров, где идет презентация проекта Dragon Age: Origins. Уронив несколько стульев и выудив из сумки огромный блокнот, он весь превращается в слух.

ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ОРКИ

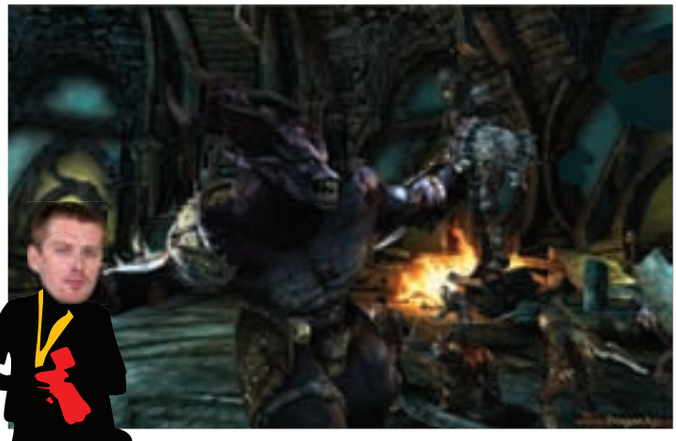
DRAGON AGE: ORIGINS

Жанр: RPG
Разработчик: BioWare Corporation
Издатель: Electronic Arts
Издатель в России: Electronic Arts
Адрес в интернете: dragonage.bioware.com
Дата выхода: II квартал 2009 года

Впервые заявленный еще на E3 2004, проект все это время был окружен плотной завесой секретности – несколько интервью с общими словами и пара древних скриншотов не в счет. Зато сейчас информации море: канадская студия решила вернуться к тому, с чего начинала, и в скором времени выпустит классическую фэнтезийную RPG в духе Baldur's Gate и Neverwinter Nights, действие которой происходит в придуманном BioWare мире.

Впечатления от демонстрации Dragon Age весьма противоречивые: с одной стороны, имеется приличная картинка, множество опций в диалогах, интересная ролевая система, управление целой партией персонажей и сражения в реальном времени с паузой. Щиты, мечи и шлемы покрываются пятнами крови после многочисленных схваток. С другой – до ломоты в суставах банальная завязка и общая стилистика. Герой – новичок в рядах ордена «Серые стражи», элитного подразделения воинов, призванных остановить нашествие орды чудовищ, которую ведет в бой пробудившееся Древнее зло. Пафосные речи и гигантские наплечники доспехов, орки и драконы, эльфы и гномы... Вправив вывихнутую от зевоты челюсть, так и хочется спросить: «Вы это что, серьезно?»

Впрочем, пока что о сюжете известно мало, а BioWare всегда славилась умением выстраивать интересное повествование даже на самом заезженном материале. Одной из особенностей игры должно стать участие партии в крупных сражениях на манер показанного в премьерном ролике; другая новинка – комбинации заклинаний. Например, можно покрыть пол слоем ядовитой жижи, в которой увязнут враги, а потом зашвырнуть туда файербол: рукотворное болото моментально воспламенится, а мы будем наслаждаться воплями горящих заживо. Или при помощи магии сделать так, чтобы клинки соратников замораживали цель при ударе. В старых интервью нам обещали возможность поработить целую страну с помощью некромантии. Самое плохое, что сделал герой во время презентации, – прирезал сидящего в клетке узника, чтобы забрать у него ключ от сундука с сокровищами, да нахамил прибежавшему на крики стражнику. Искренне верим, что это лишь начало перехода на Темную сторону.



День второй, в котором все начинается войной на японском острове, а заканчивается на палубе космического корабля в ожидании какой-то четвертой редакции

Абонент временно недоступен, вы можете оставить для него голосовое сообщение. Пиииииииип!

400 ГБ ФОТОГРАФИЙ

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Жанр: Action
Разработчик: Codemasters Studios
Издатель: Codemasters
Адрес в интернете: www.codemasters.com/flashpoint2
Дата выхода: 2009 год

Саша, добрый, надеюсь, день. Так как там BioWare? Расскажешь потом?

Я только что смотрел Operation Flashpoint 2: Dragon Rising – занятная вещица. Представитель студии-разработчика весело рассказывал о сюжете игры: Соединенные Штаты, не поверишь, помогают России сражаться с китайскими интервентами. Все действие Operation Flashpoint 2 развернется на одном лишь островке к северу от Японии. Чтобы тебе было легче представить: площадь этого клочка суши примерно 220 квадратных километров, а чтобы его пересечь пешком, тебе понадобится 4.5 реальных часа. Отпустив несколько шуточек по поводу медведей вообще и российских в частности, представитель Codemasters заметил мой беджик – PC Games, Moscow, Russia – и стал более серьезным.

Так вот, скажу тебе честно: это самая реалистичная игра о войне на сегодня. 70 видов оружия, 50 – техники, motion capture записывается с самых настоящих спецназовцев. Лицо каждого бойца уникально: нам продемонстрировали сотни непохожих вариантов. Художники собрали 400 Гб фотографий нашей глубинки, поэтому теперь каждый домик в игре выглядит так, как будто это прямой репортаж из деревни Старые черви. Подробнее, прости, рассказать не могу, бегу смотреть какую-то Space Siege, да и разработчики скупы на информацию. Ответь, пожалуйста, как сможешь, пока.

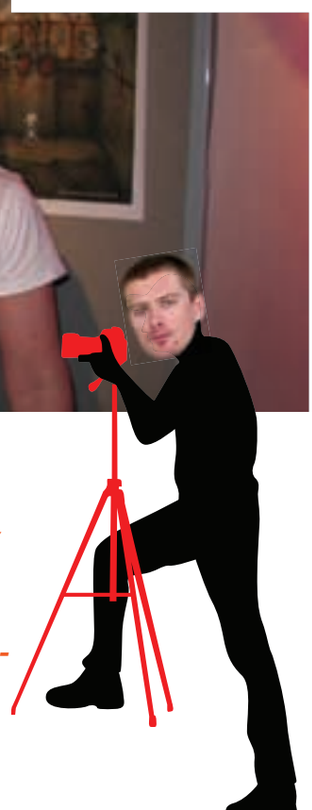
Тем временем Александр номер два действительно потерялся. Забыл свое имя, адрес, родовой герб. Он встретил нечто особенное, совершенно непохожее на то, что мы привыкли называть компьютерными играми.

ИНТЕРВЬЮ С ХЕДКРАБОМ

DARK GAME

Жанр: Action
Разработчик: Eddo Stern
Адрес в интернете: www.eddostern.com/darkgame/index.html
Дата выхода: Неизвестна

Прости, читатель, но в этой игре нет ни сногсшибательной графики, ни зубодробительного сюжета, ни невероятных миссий. Честно говоря, и игры-то самой очень мало. Так, концепция, идея. Зато какая!
Dark Game ждала своих первооткрывателей в инди-закутке в самой дальней части выставочного зала. Инди, как ты понимаешь, не имеет никакого отношения к Чингачгукам и Большим змеям: это всего лишь сокращение от Independent game development. – игры от независимых разработчиков. Феномен носит рабочее название Dark Game, продемонстрировать возможности игры предложил руководитель и идеолог проекта Идо Стерн (Eddo Stern). Прежде всего Идо с улыбкой протянул застывшему в изумлении представителю «РС ИГР» странную штуковину, которую предлагалось надеть на голову. Благодаря ей игрок может даже с закрытыми глазами понять, где именно находится его противник, – прибор будет слегка сжимать соответствующие направлению «щупальца». Игровой процесс очень прост: на уровне появляются два противника, которые могут свободно передвигаться, но, увы, лишены возможности стрелять. Тот, кто первым дотронется до специального красного робота, случайным образом появляющегося на экране, становится охотником. Вместе с возможностью убивать он теряет и «зрение»: монитор охотника становится абсолютно черным и ориентироваться предлагается с помощью все того же манипулятора на голове.
Александр долгое время не решался добровольно подставить голову шевелящему конечностями хедкрабу, однако в конце концов любопытство взяло верх. Представь теперь гонки, экшены или ролевые игры, поддерживающие такой контроллер! Он может вибрировать при ранении главного героя, имитировать биение сердца или… встречный ветер? Недомогание персонажа? Муки совести?
Конечно – и это, наверное, единственный минус инди-игр, – ни о дате поступления игры в свободную продажу, ни о ее стоимости пока нет и речи. Однако, Идо, отныне ты наш кумир.



Не без помощи каких-то сверхъестественных сил Александры все-таки встречаются. В одно и то же время они подходят к стенду SEGA, где в обстановке строжайшей секретности (никаких съемок игрового процесса, уберите камеры!) демонстрируется идейное продолжение Dungeon Siege. Теперь банановый! Простите… космический!

Я РОБОТ

SPACE SIEGE

Жанр: Action/RPG
Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: SEGA
Издатель в России: Софт Клаб
Адрес в интернете: www.sega.com/space_siege
Дата выхода: Август 2008 года

Триумфального возвращения Total Annihilation в виде Supreme Commander не вышло – старомодная и охочая до ресурсов RTS от Криса Тейлора (Chris Taylor) не побила коммерческих рекордов, так что Gas Powered Games вновь занялась тем, что принесло ей успех, – созданием action/RPG. Принципы здесь все те же: непрерывный экшен, огромные уровни, сотни врагов и 100 миллионов кликов мышью в секунду.
В Space Siege герой лишь один, и его нельзя создать самостоятельно: ты играешь инженером, который должен очистить звездолет от инопланетян. Добавляем вид сверху, бесконечные стальные коридоры, разнообразное огнестрельное оружие и умения, основанные на его использовании, – происходящее начинает сильно напоминать Shadowgrounds. Само по себе это неплохо, но здесь найдется еще немало интересного. Например, робот, который всюду следует за героем. Получаемые на каждом новом уровне опыта очки можно тратить на усовершенствование железного спутника; при желании можно вообще не прокачивать персонажа, а сделать из помощника настоящую машину убийства. Даже если его уничтожат, не беда: воссоздашь сохраненную копию на ближайшей технической станции.
Другой важный выбор, который предстоит сделать в Space Siege: вживлять ли герою всевозможные кибернетические имплантаты. Они дают много преимуществ: быстрый бег, меткую стрельбу, пудовые кулаки, но вместе с тем снижают показатель «человечности» персонажа, а некоторые умения доступны, только если наш бравый инженер большей частью состоит из органики. К тому же светодиоды в глазах и стальной хребет вызывают негативную реакцию у попадающихся по сюжету NPC. Боевая мощь или нормальное отношение уцелевших членов экипажа – решать тебе, тем более что пройти Space Siege можно обоими способами.

Спустя 20 минут в пресс-центре. Пока один Александр пытается проверить почту, сражаясь с местным интернетом и отсутствием кириллических шрифтов, второй раскачивается на стуле рядом. Батарея его ноутбука не перенесла жары.

ЧЕТВЕРТОЙ РЕДАКЦИИ БЫТЬ

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Жанр: RPG
Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: Atari
Адрес в интернете: www.atari.com/nwn2/gold
Дата выхода: IV квартал 2008 года

А ты видел новое дополнение к Neverwinter Nights 2? Да-да, Storm of Zehir. Все-таки первое дополнение, великолепная Mask of Betrayer, хоть и отличалось отличным сюжетом, с точки зрения игровой механики добавило разве что продвинутый крафтинг. В Storm of Zehir все будет гораздо серьезнее, помяни мое слово. Скажем, вместо одного героя мы создаем сразу партию из четырех персонажей, как в Icewind Dale или The Temple of Elemental Evil. При этом в диалогах участвуют все сразу: если какая-то реплика доступна только для определенного класса (расы) или требует прокачанного навыка дипломатии, этот герой и поддержит беседу.
Дальше – еще интереснее. Ранее на глобальной карте можно было только выбирать, в какую локацию перенестись, сейчас же по ней придется путешествовать на манер Fallout. При этом пригодится умение Survival, до того момента почти бесполезное: высокое значение навыка позволяет заранее увидеть блуждающих между городами монстров и бандитов и при желании избежать драки. Либо подстеречь торговый караван и ограбить его: сюжет Storm of Zehir крутится вокруг соперничества купеческих гильдий, и наша партия даже может организовать собственную (экономический аспект в дополнении вообще станет основополагающим). Выглядит это все примерно, как в Bard's Tale: схематичный вид местности сверху с бегающими по нему фигурками.
Хотя четвертая редакция правил Dungeons and Dragons уже поступила в продажу, Neverwinter Nights 2 по-прежнему использует версию 3.5. Зато сценарий основан на событиях, которые произойдут в мире Forgotten Realms в связи с выходом новой системы (а Zehir – имя злого божества из «четверки»).

Александр молча кивает, пораженный сложными правилами редакции Dungeons and Dragons. На Лос-Анджелес, задев пару небоскребов, обрушиваются сумерки.

День третий, который начинается страхом, а завершается извечным спором о том, что лучше

АЛЬМА И ШАГАЮЩИЕ РОБОТЫ

PROJECT ORIGIN

Жанр: Action
Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Адрес в интернете: projectorigin.warnerbros.com
Дата выхода: Осень 2008 года

Удивительно, но демонстрационный стенд с сиквелом к знаменитой F.E.A.R. оказался зажат между громогласной Rock Band и какой-то обучающей игрой, на которую за четыре дня выставки не пришел взглянуть ни один посетитель. И это отношение к едва ли не лучшему шутеру выставки?
Добавить к старому названию стандартную цифру разработчикам не позволили права, которые находятся у Vivendi – издателя оригинальной игры. Однако Monolith Productions оставила за собой возможность использовать созданную ею вселенную, крутящуюся вокруг генетических разработок по производству суперсолдат и маленькой девочки-призрака Альмы.
Действие Project Origin начинается за 20–30 минут до финала F.E.A.R., что логичным образом привело к смене главного героя. Теперь это сержант подразделения Дельта Майкл Бекет (Michael Becket), группа которого была направлена на поиски президента Armacham Technology Corporation. Однако представленный на E3 демоуровень перебросил нас куда-то к третьему акту игры, поэтому нашему взору предстал город, уже разрушенный ядерный взрывом. Увиденное впечатлило: после унылых коридоров оригинала, заполненных одинаковыми столами, шкафами и какими-то коробками, отлично смоделированные развалины домов выглядели заметно живописнее. Особенно если учесть, что это не просто декорации, а реальные объекты, которые можно и нужно использовать в бою. Там можно, во-первых, укрыться от пуль, во-вторых, пополнить снаряжение, а в-третьих, использовать их как оружие. Окружение в меру интерактивно, и можно запросто свалить на голову неосторожному противнику кусок кирпичной стены или неоновую вывеску кинотеатра. Про взрывоопасные автомобили, за дверями которых «так удобно» прятаться, мы скромно умолчим.
Враги в Project Origin остались столь же умными, как и в F.E.A.R. Скажем, ты можешь оставить позади себя тяжелораненого, но живого репликанта, у которого еще хватит сил выпустить очередь в геройскую спину. Однако в целом изменения в геймплее минимальны. Мы по-прежнему можем замедлять время, раздавая хедшоты направо и налево. В волшебном кармане героя появилось еще одно место под четвертый ствол. Причем выбор оружия происходит посредством очень удобного крестового меню, где по горизонтали располагаются четыре же типа гранат, а по вертикали – огнестрельный арсенал.
Главным пополнением средств разрушения стал механизированный бронекостюм (Elite Powered Armor), превращающий героя в шагающий танк, вооруженный парой «вулканов» и ракетной установкой. Боезапас не ограничен, однако пулеметы перегреваются, а перезарядка ракет занимает некоторое время. Но такие мелочи не мешали нам буквально на клочки разносить солдат противника вместе со скрывавшими их стенами. Вражеские мехи держались чуть дольше, но конец их был столь же бесславным.
После вопросов о мультиплеере и онлайне в целом разработчики стали как-то нервно подпевать песенке, что доносилась со стенда Rock Band, и мы поняли, что аудиенция окончена.

Из-за того, что при демонстрации Project Origin использовался джойстик, между Александрами завязывается спор. Один доказывает, что будущее именно за приставочными манипуляторами, второй отстаивает право на жизнь классической связки: клавиатура и мышь.

ДЖОЙСТИК НАГОЛО!

STORMRISE

Жанр: Strategy
Разработчик: Creative Assembly Australia
Издатель: SEGA
Адрес в интернете: www.sega.com/language
Дата выхода: Март 2009 года

Погоди, Саша. Когда-то вообще бытовало мнение, что в шутеры от первого лица возможно играть только на PC. Но с появлением геймпадов с аналоговыми рукоятками это предубеждение развеялось, сегодня многие представители жанра и вовсе не выходят для компьютеров. А дальше? Разработчики пытаются перенести на приставки другой «трудный» жанр – RTS. Мы уже видели Command & Conquer 3 и Battle for Middle-earth 2 на Xbox 360, осенью выходят World in Conflict: Soviet Assault и Tom Clancy's EndWar, а на E3 студия Creative Assembly, знаменитая благодаря сериалу Total War, представляла стратегию в реальном времени, создаваемую специально для консолей.
Британцы обращают особое внимание на этот факт – по их словам, адекватная графика и физика для нового «железа» не проблема, но никто пока не добился большого успеха из-за того, что уже существующие RTS переделывали под управление с геймпада. Нужен другой подход: вот джойстик, с его помощью можно делать то и вот то – и менять саму игру исходя из этого. Во время презентации слова подкрепили делом – отдавать приказы бойцам и правда удобно. При выборе взвода пехоты или танка камера берет ближний план, словно в шутере от третьего лица, – при помощи одного стика осматриваешься, другим двигаешь курсор. Нажал кнопку – и солдаты побежали, куда указано. При этом они сами будут отстреливаться, если по пути наткнутся на врага, займут подходящие укрытия, закидают технику гранатами. Если же хочется командовать всеми войсками сразу, пригодится юнит-лидер, который заберется повыше и получит полную картину боя – например, увидит обходной путь и пошлет юнитов атаковать оборонительные рубежи противника с фланга. Под перекрестным огнем тот долго не продержится – как и в Total War, сильные потери отрицательно сказываются на боевом духе.
В Creative Assembly применяют термин «вертикальная стратегия», чтобы отразить особенность устройства здешних уровней – это не просто плоские куски поверхности с натыканными там и сям зданиями, а полноценные ландшафты. С одной стороны может быть глубокий обрыв, с другой – горы или небоскребы, и боевые действия перемещаются вверх и вниз. А ориентироваться на местности поможет трехмерная карта с подробными пометками. Для PC, конечно, игра тоже выйдет, но об особенностях этой версии разработчики предпочитают не говорить.

МАРКУС ВСЕГДА ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

GEARS OF WAR 2

Жанр: Action
Разработчик: Epic Games
Издатель: Microsoft
Адрес в интернете: gearsofwar.xbox.com/AgeGate.htm
Дата выхода: Неизвестна

Ну хорошо, хорошо, убедил: и с этой пластмассовой штуковиной вместо клавиатуры играть можно. Но ведь мы знаем и совершенно обратные примеры, когда консольные проекты выходили на PC, и оказывалось, что привычное управление ничуть не портит их, даже делает лучше!
Те же приключения Маркуса Феникса – на E3 Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) лично продемонстрировал возможности сиквела. Нововведение номер один. Маркус хватает раненого врага и по-отечески прижимает к себе, защищаясь от пуль. Прикрываясь этим импровизированным щитом, он может довольно эффективно сражаться, стреляя из оружия плененного противника. Когда необходимость в живой защите отпадает, Маркус просто сворачивает несчастному шею.
А все это время его неизменный соратник Дом тоже ведет ожесточенный огонь. Чуть позже нам демонстрируют еще один вариант личной протекции: герой подбирает не то канализационный люк, не то жутковатого вида щит убитого монстра и некоторое время прикрывается им.
Новость номер два: огнемет. Дизайнеры игры, видимо, вообще посчитали пламя незаслуженно забытым: теперь целые этапы игры охвачены огнем – что-то весело трещит и радостно рушится нам на головы. Враги, конечно, тоже исправно возгораются (не без нашего участия), катаются по полу, силясь погасить пламя, и бесславно умирают.
Интересно, что во многих игровых заставках фигурирует громила Брумак. Неужели его так и не добили в оригинале? Добьем!

Пока Александр «набр ванн» отправляется смотреть кровавую шпионскую RPG, его более склонный к неспешным тактическим играм коллега замечает интересную для себя цель.

ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: COLONIZATION

Жанр: Strategy
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games
Адрес в интернете: www.civ4.com
Дата выхода: IV квартал 2008 года

Оригинальная Colonization вышла в 1994 году и отличалась от прославившей Сида Мейера (Sid Meier) Civilization меньшим размахом – вместо достижения мирового господства игроку предлагалось всего лишь пройти путь первых североамериканских поселенцев. Зато экономике и дипломатии там уделялось гораздо больше внимания – без налаженных отношений с местным населением колонистам приходилось туго.

Но если версий «Цивилизации» за прошедшее время вышло несметное количество, то новая «Колонизация» появится лишь 14 лет спустя. Зачем при этом объединять два разных бренда? Первая очевидная причина – использование готового движка, вторая – разработчики хотят убить двух зайцев: привлечь внимание фанатов Civilization 4 и в то же время охватить поклонников оригинальной Colonization, которые все эти годы игнорировали «старшую сестру».

Начинается все с высадки на восточном побережье Северной Америки и закладки первого поселения. Сначала нужно установить контакт с многочисленными индейскими племенами – мы играем не за Фернандо Кортеса и пройтись огнем и мечом по прериям не получится при всем желании. Более того, дружелюбные аборигены помогут отбиться от более воинственных племен.

Не стоит забывать и о других европейских нациях, с которыми придется сотрудничать или соперничать (как получится) в нелегком деле освоения Нового Света. А уж родина о тебе не забудет точно. Чем большего развития достигает колония, тем более непомерными становятся налоги, и рано или поздно придется начать революцию. Лучше, правда, поздно – экспедиционный корпус, посланный на усмирение смуты, не самый легкий противник, поэтому без должного развития экономики и военной мощи затевать восстание не стоит.

По задумке создателей, серьезные боевые действия начинаются только после прохождения двух третей кампании – ведь на все про все отпущено ограниченное количество ходов, о чем постоянно напоминает счетчик вверху экрана. А победа в борьбе за независимость и станет финалом Colonization.

ИГРЫ ШПИОНОВ

ALPHA PROTOCOL

Жанр: RPG
Разработчик: Obsidian Entertainment
Издатель: SEGA
Адрес в интернете: www.alphaprotocol.com
Дата выхода: II квартал 2009 года

Obsidian Entertainment, большей частью состоящая из бывших сотрудников Black Isle, берет реванш за все трагические события, произошедшие с легендарной студией: в разработке находятся сразу три ролевые игры, две из которых финансируются издателем, крепко стоящим на ногах, – европейским филиалом SEGA. Правда, как говорят компетентные источники, Alpha Protocol подписали «в нагрузку» к RPG про Чужих: мол, мы вам делаем Aliens, а вы заодно выпускаете второй проект. Как бы там ни было, изничтожение ксеноморфов на E3 не показывали, а вот приключения агента ЦРУ продемонстрировали прессе в первый раз.

Больше всего Alpha Protocol похожа на – не поверишь! – Mass Effect, действие которой перенесено в наши дни, а главный герой списан с Джейсона Борна – тот же вид от третьего лица, перестрелки как в Gears of War, разнообразные умения, упрощающие сражения. Правда, герой всего один, и вместо подпитки энергетических щитов он палит с двух рук сразу или замедляет ход времени, как заправский Макс Пейн. Но, конечно, найдется время и для диалогов. В демоверсии нужно было проникнуть в американское посольство в Москве (!), чтобы встретиться с русским дипломатом. Вариантов множество: уболтать морпеха на КПП, скрытно перелезть через забор или же взять казенное место штурмом. Каждый раз во время разговора предлагалось несколько линий поведения: дипломатичная, наглая и «действовать как профессионал», причем нужно успеть выбрать подходящий ответ до того, как истечет время.

После этого нам показали другую миссию, посвященную захвату арабского торговца оружием, которого можно арестовать либо шлепнуть на месте, что, само собой, повлияет на дальнейшее развитие событий. А в случае убийства басурмана герой произносит гневную речь и получает навык «Any last words?». Правда, какие плюшки он дает, разработчики рассказать отказались.

День последний, в котором никто не хочет расставаться с жарким Лос-Анджелесом, поэтому отправляется смотреть на космических пехотинцев и искательницу приключений – супермодель

НОВАЯ НАДЕЖДА

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Жанр: Strategy
Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Адрес в интернете: www.dawnofwar2.com/us/agegate
Дата выхода: 2009 год

Мы очень надеемся, что и ты в нетерпении грызешь ногти, в сотый раз задавая себе вопрос: «Ну когда же появится вторая часть?» На одном из закрытых мероприятий, проходящих параллельно с E3, нам удалось пообщаться с ведущим дизайнером проекта Джонни Эбертом (Jonny Ebbert), а заодно пройти одну из игровых миссий.

Следуя модной тенденции, разработчики DoW2 пошли по пути увеличения свободы игрока. То есть теперь мы не скованы жесткими рамками сценария, а будем сами принимать решения, на какую из трех планет конфликта направить войска. Оказавшись на поверхности, мы опять же получим широкие возможности в выборе тактики боя, поскольку теперь все объекты (деревья, здания, фортификации) можно буквально сровнять с землей. От мощных взрывов остаются воронки, реально деформирующие рельеф, и, как и в предыдущих частях, это даст вашим войскам преимущества в защите (пехотинцы оперативно прыгают в них, как в окоп). Ну и наконец, все лидеры взводов, включая героев, получили возможность развивать свои характеристики (прокачивать навыки, менять броню и оружие), сохраняя эти изменения на протяжении всей игры. Новое снаряжение ты будешь получать в качестве награды за выполненные задания, но наиболее ценные артефакты откроются только после прохождения дополнительных квестов.

Немного о том, что творилось на экране. Если не вдаваться в детали, то все элементы игровой механики остались прежними, разве что упор сделан не на классическом развитии базы с последующей зачисткой территории, а на тактических действиях нескольких отрядов с ограниченной поддержкой. Да, в Dawn of War 2 ты не сможешь строить, добывать ресурсы и клепать в казармах пушечное мясо. Если верить Джонни, уже через несколько миссий мы будем знать всех солдат по именам, а значит, даже минимальные потери окажутся неприемлемыми. Как и в оригинальных играх, значительную роль в сражениях будут играть ключевые точки, только теперь это не просто абстрактные флаги на карте, а реальные сооружения. Например, захват Имперского святилища позволит поправить здоровье раненых и восполнить потери. Новый графический движок предоставляет широчайшие тактические возможности. Укрытие обещает практически любой объект на уровне, в зданиях можно размещать гарнизоны, а в месте приземления летающих объектов, как было сказано выше, теперь образуются воронки, дающие десанту дополнительную защиту. Если правильно использовать особенности карты и специализации собственных войск, потери можно свести к минимуму.

Смотрящие на монитор Александры одновременно пытаются сказать друг другу, что DoWII невероятно красива. Особенно запомнились огнеметчики. Видимо, 2008 год проходит под знаком этой яростной огненной стихии, раз уж многие разработчики (Alone in the Dark, Gears of War 2, Call of Duty: World at War и т.д.) с таким усердием внедряют ее в свои проекты.

Пока в качестве играбельной расы представлена только космопехота, но уже точно заявлены эльдары и орки. Однако продемонстрировать клыкастых и слюнявых покорителей космоса Джонни отказался. «Не время», – многозначительно сказал он.

«Почему они все так любят свободный мир? – Александры шли по пустеющим коридорам Los Angeles Convention Center. – Что за мода? Я хочу, чтобы меня развлекали, подсовывая все новые и новые приключения, а не заставляли искать тропку в унылых горах. Где вы договорились встретиться?» «Тут», – они остановились перед дверью с надписью Tomb Raider: Underworld.

СПАСИТЕЛЬНИЦА МАЛИБУ

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

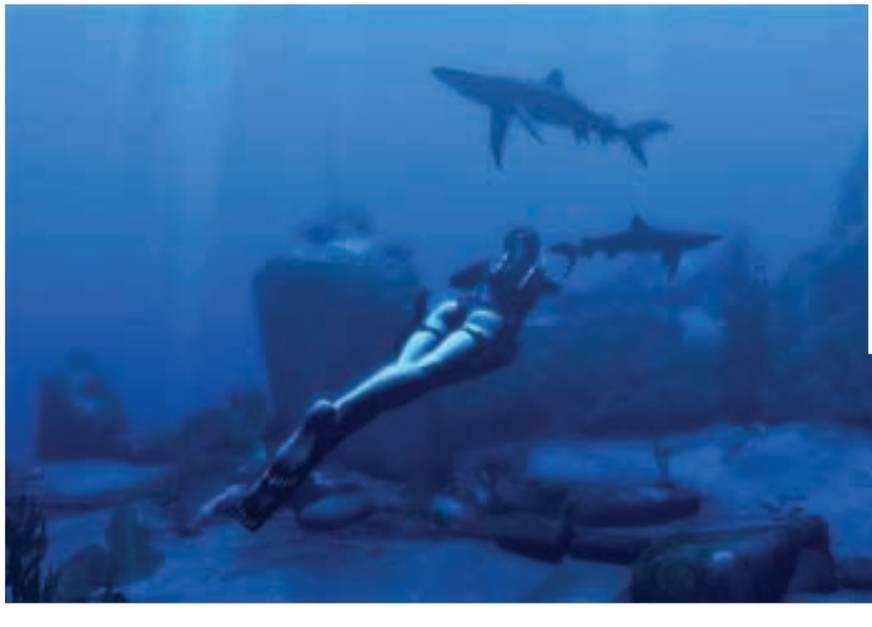
Жанр: Strategy **Разработчик:** Crystal Dynamics
Издатель: Eidos Interactive **Издатель в России:** ND Games
Адрес в интернете: www.tombraider.com/server.php?change=LandingPage
Дата выхода: Ноябрь 2008 года

Как только послы «РС ИГР» оказались в сумрачном помещении шоу-рума, сразу стал понятен двойственный смысл подзаголовка игры. Дело в том, что на стенах презентационной комнаты была изображена картина подводного боя Лары с акулами. И действительно, как подтвердил позже в интервью креативный директор Crystal Dynamics Эрик Линдстром (Eric Lindstrom), значительную часть игрового времени Ларе предстоит провести под водой. Однако «темное» значение слова Underworld также найдет свое отражение в приключениях расхитительницы гробниц. Пока мы разглядывали стены комнаты, на экране во всей красе предстала мисс Крофт, стоящая на корме небольшой яхты где-то на просторах Средиземного моря (как оказалось потом). Однако уже после первого шага ноги нашей героини бесстыдно провалились сквозь пол палубы. Демонстратор что-то вяло пробормотал о том, что это всего лишь демо. Собственно, с данного казуса и началась презентация Tomb Raider: Underworld. Изящным прыжком мисс Крофт покинула сей мир и отправилась исследовать другой – тот, что скрывается под поверхностью воды. В принципе она и раньше не брезговала окунуться с головой, однако теперь заплывы будут куда продолжительнее. Надо сказать, что особым разнообразием подводный мир не блистал – пустое пространство и слаборазличимые тени в мутной бездне под нами. Однако Лара получила новое снаряжение, которое позволит легко ориентироваться в подобных ситуациях. Компактный сонар сканирует близлежащее пространство (на поверхности он также работает) и выдает его трехмерную карту. Очень удобная штука. Например, с ее помощью в демке был обнаружен скрытый водорослями лаз в подводных развалинах. Еще одна новинка – цифровая камера, на которую можно запечатлеть наиболее запоминающиеся моменты, а позже опубликовать их в Сети (социализация докатилась и до Tomb Raider).

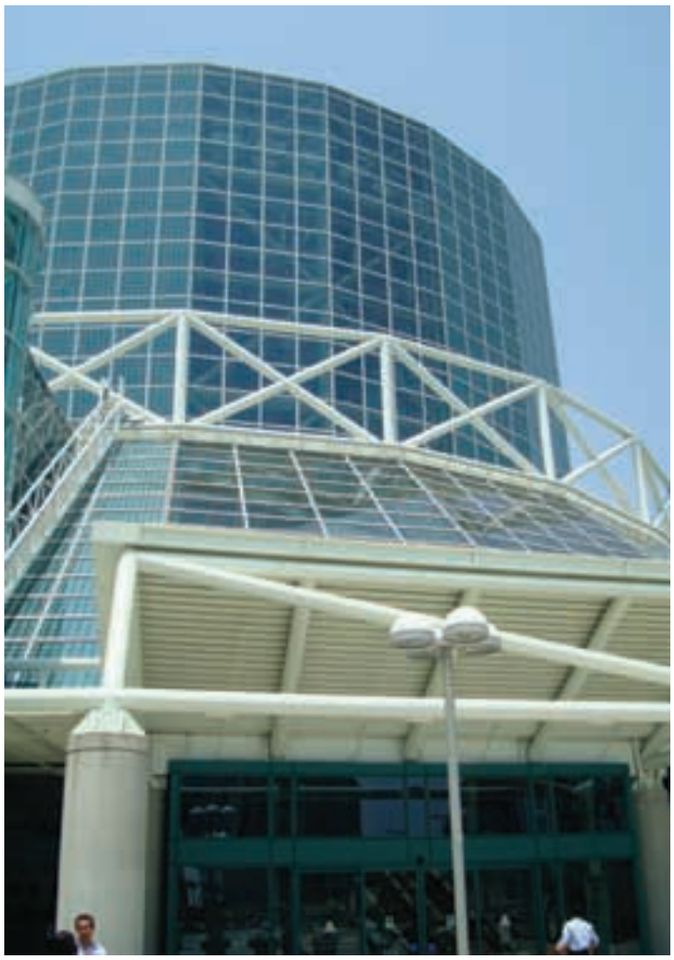
Во время испытаний оборудования пожаловали акулы. Чем им помешала одинокая ныряльщица, непонятно, но вели они себя чрезвычайно агрессивно, пришлось воспользоваться новыми гранатами и гарпуном. Из другой подводной живности встретились лишь огромные медузы – прикасаться к ним не рекомендуется, зато они подсвечивают пещеры и служат ориентирами в запутанных пещерных лабиринтах.

Выбравшись на поверхность внутри огромного подводного храма, Лара вернулась в свою стихию – стала карабкаться по стенам, прыгать с уступа на уступ. Как и в Legend, чтобы продвинуться дальше, часто придется пользоваться магнитным крюком. Он также несколько изменился и помогает не только цепляться за некоторые предметы, но и, скажем, спуститься с большой высоты. Кстати, все интерактивные объекты подсвечиваются золотом – не очень реалистично, зато удобно.

Если помнишь, в той же Tomb Raider: Legend из некоторых сложных ситуаций Ларе помогала выпутаться вовремя нажатая комбинация кнопок. Подобные игровые моменты остались, но выглядят они более правдоподобно – как только случается что-то неожиданное (например, у тебя под ногами рушится колонна), время замедляется и играющему дается возможность выполнить нужное действие, тем самым избежав проблем. **PG**



E3 2008 закончилась. За кадром остался добрый десяток других проектов, о каких-то мы расскажем чуть позже, о других пока слишком мало известно. И кстати, ты уже заглянул на наш диск?



НАРУШИТЕЛИ будут удалены

лаборатория КАСПЕРСКОГО

Антивирус Касперского® 2009 и Kaspersky Internet Security 2009 –

решения, в которых реализован революционный подход к защите персональных компьютеров. Новое антивирусное ядро обеспечивает высокую скорость работы этих продуктов и низкое потребление ресурсов ПК. Инновационные технологии позволяют полностью контролировать работу приложений и мгновенно блокировать действия вредоносных программ. Ваш компьютер надежно защищен, несмотря на растущее число вирусов и их стремительное распространение.

Продукты версии 2009 – лучшая защита для вашего ПК!

АКЦИЯ

При покупке в период с 20.08.08 по 30.09.08

3 месяца в подарок!

ЗАО «Лаборатория Касперского», Москва, Россия
Тел.: (495) 797-8700 / (495) 645-7939 / (495) 956-7000
Веб-сайт: www.kaspersky.ru
Отдел продаж: sales@kaspersky.com
Купить онлайн: www.kaspersky.ru/store
Найти магазин: www.kaspersky.ru/buyoffline

На правах рекламы

БЛИСТАЮЩИЙ МИР
ИСТОРИЯ ВЫСТАВКИ E3

Сотни компаний-участниц, тысячи представленных игр, вереницы необычно оформленных стендов, мириады ярких огней, оглушительный звуковой фон из музыки и звонких голосов ведущих, гигабайты артов, скриншотов, видеороликов и текстовых документов с пресс-релизами, которые загружают в пухнущие сумки журналисты; горы различных сувениров, толпы зрителей, гудящая к концу дня голова и подкашивающиеся от усталости ноги. Все это E3 – ежегодный безумный марафон длиной в три дня, яркое незабываемое представление, главная выставка достижений игрового хозяйства. Правильный журнал решил вспомнить, с чего все начиналось и к чему пришло за прошедшие 13 лет.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

NEW
GAME OV R
VIDEOGAME
МОРСКОЙ БОЙ

«ВРЕМЯ ЕСТЬ, И ДЕНЬГИ ЕСТЬ, НО В ГОСТИ НЕ К КОМУ ПОЙТИ»

Долгое время представители игровой индустрии демонстрировали свои продукты на проходящей два раза в год Международной потребительской выставке электроники (Consumer Electronics Show). Так, в 1975 году в Нью-Йорке Atari показала домашнюю консоль Pong, в январе 1982-го Commodore International провела в Лас-Вегасе презентацию компьютера Commodore 64, а в июне 1985-го в Чикаго состоялся американский дебют 8-битной приставки NES (Nintendo Entertainment System). Однако дальше так продолжаться не могло. Игроделы больше не хотели соседствовать с производителями холодильников, пылесосов и прочей бытовой техники. По своей организационной структуре CES была ориентирована на оптовых покупателей, а не на простых пользователей. Никаких ярких представлений, навороченных стендов и стройных девушек в минимуме одежды – все предельно скромно и строго. Мужчины в накрахмаленных рубашках, дорогих костюмах и галстуках в спокойной обстановке общались друг с другом и заключали контракты. Довольно часто устроители выставки отводили игровым компаниям самые худшие места. Иногда даже приходилось ютиться не в основном зале, а на улице под брезентовыми навесами.

Не обошлось и без политики. В декабре 1993 года после выхода кровавой Mortal Kombat разразился громкий скандал. Конгрессмены взялись за разработку законопроекта, который вводил бы жесткую цензуру на все электронные развлечения. К чему могут привести действия некомпетентных политиков, можно судить по высказываниям сенаторов Джозефа Либермана (Joseph Lieberman) и Хиллари Клинтон (Hillary Rodham Clinton), а также горе-адвоката Джека Томпсона (Jack Thompson). К этому времени игровая индустрия набрала нешуточные обороты. Бюджеты многих проектов оценивались в несколько миллионов долларов. Требовалось заявить о себе в полный голос. Наилучший способ – провести собственную выставку. Во-первых, это привлечет внимание обывателей. Во-вторых, поможет наладить контакт с высокопоставленными чиновниками.

В НАЧАЛЕ СЛАВНЫХ ДЕЛ

В апреле 1994 года 12 самых крупных компаний основали Ассоциацию производителей интерактивного программного обеспечения (Interactive Digital Software Association). Почти сразу же IDSA создала цензорскую организацию ESRB (Entertainment Software Rating Board) и, не дожидаясь действий неповоротливых конгрессменов, придумала собственную систему рейтингов. В июне учредители IDSA избрали на пост президента Дугласа Лоуэнштейна (Douglas Lowenstein). До этого он работал политическим репортером в Вашингтоне, главным помощником известного сенатора-демократа Говарда Метзенбаума (Howard Metzenbaum), занимал руководящие посты в лоббистских корпорациях National Strategies и Robinson Lake Sawyer Miller. Старые связи помогли Дугласу быстро наладить контакт с политиками. В сентябре сенаторы официально узаконили рейтинговую систему ESRB.

В июне 1994 года Activision, Electronic Arts, Accolade, SEGA и Origin проигнорировали летнюю CES в Чикаго. Устроители быстро смекнули, что такими темпами они рискуют потерять остальных участников, и пообещали, что спустя год в Филадельфии состоится сугубо игровая выставка под названием Consumer Electronic Show Interactive Exposition. Но было уже поздно, к тому времени подавляющее большинство издательств поддержали IDSA. Слово Дугласу Лоуэнштейну: «Я бы хотел приписать всю славу себе, но на самом деле каждый желал сделать что-то подобное в то время. На Consumer Electronic Show игровые компании выступали в качестве дополнения, и им, разумеется, не уделялось должного внимания. Внимания, которое нам хотелось бы получать. Все понимали, что индустрия выросла и уже могла организовать свою собственную крупную выставку».

В качестве главного партнера IDSA выбрала IDG (International Data Group): фирма специализировалась не только на проведении различных презентаций, но и на издании тематических журналов. Так что одним выстрелом удалось убить сразу двух зайцев. Изначально первую E3 (Electronic Entertainment Expo) планировали провести в марте 1995 года в Атланте, но участники попросили передвинуть дату поближе к лету. В январе анонсировали день открытия – 11 мая, в качестве места дислокации выбрали Los Angeles Convention Center (штат Калифорния).

На первой E3 была анонсирована третья часть скандально известного сериала Mortal Kombat.

Дуглас Лоуэнштейн.

Новинка от Nintendo стала настоящим испытанием для глаз.

С подачи IDSA эти буковки всерьез и надолго вошли в

E3 1995

11–13 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

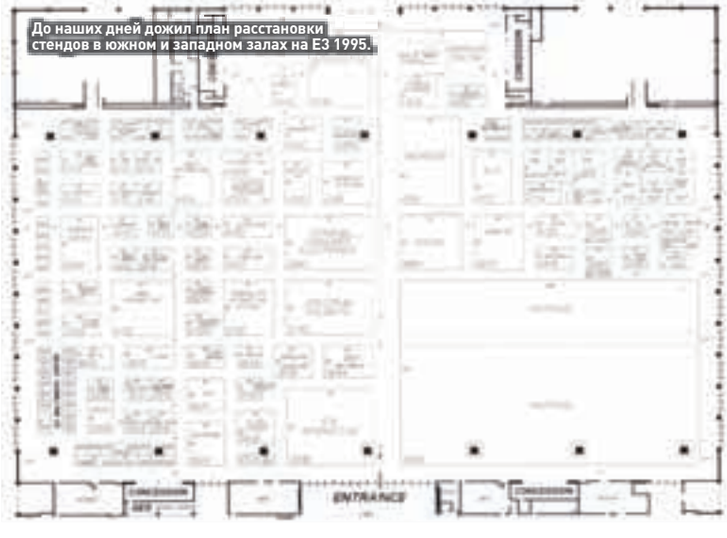
SEGA Saturn проиграла битву за покупателей Sony PlayStation.

Скромный транспарант над входом, девушки из группы поддержки местной баскетбольной команды «Лейкерс» в роли первых booth babes, шумные представления с довольно простенькими танцевальными номерами, 1300 анонсированных продуктов, уйма мультимедийных программ для взрослых в отдельном зале, 38 тысяч посетителей и прогуливающийся среди зрителей режиссер Стивен Спилберг (Steven Spielberg) – такой была первая E3. Выставка, словно маленький ребенок, неуверенно делала свои первые шаги.

Большинство событий связаны с консолями. Самый внушительный стенд достался SEGA, чуть поменьше – Sony. Сейчас в это трудно поверить, но экспозиция Microsoft была в десять раз меньше экспозиции Nintendo. За день до старта выставки состоялся анонс американской версии PlayStation, на котором объявили дату начала продаж – 9 сентября. Кстати, устроители презентации пригласили в качестве почетного гостя друга всех американских детей Майкла Джексона (Michael Jackson). Сотрудники SEGA сделали хитрый финт ушами – буквально через несколько часов после открытия выставки объявили о том, что 32-битную Saturn с сегодняшнего дня можно купить в магазинах по цене 399 долларов. Сообщение произвело эффект разорвавшейся бомбы, ведь все полагали, что консоль поступит в продажу только осенью и будет стоить на сотню баксов дороже. Тут же последовал ответный удар: Sony огласила цену на свою приставку – 299 долларов. Не дремали и остальные компании. Philips показала новую версию CD-i. Panasonic устроила презентацию так и не увидевшей свет M2 (проект закрыли в 1997 году). Nintendo без устали нахваливала грядущую Ultra 64 (будущая Nintendo 64) и предлагала купить за 179 баксов новинку под названием Virtual Boy. Два монохромных проектора этого игрового устройства передавали изображение для каждого глаза, с помощью эффекта параллакса создавалась полная иллюзия объемного пространства. Все замечательно, да только играть в это чудо техники получалось не более 15–20 минут, поскольку встроенные дисплеи были чрезвычайно опасными для зрения.

На рынке PC произошли два судьбоносных события. Почти все компании объявили о переходе со старейших 3,5-дюймовых дискет на формат CD-ROM и поддержке выходящей в августе операционной системы Windows 95. Несмотря на огромное количество представленных игр, можно выделить считаное количество по-настоящему интересных проектов: Syndicate Wars (тогда она называлась Syndicate: Corporate Wars), Myst, Cyberia, Descent, The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall, Overkill плюс кроссплатформенные Mortal Kombat 3, Destruction Derby, Wipeout, Blood Omen: Legacy of Kain и Rayman.

IDSA осталась довольна результатами (шутка ли, выставка пополнила бюджет Лос-Анджелеса 20 миллионами долларов!) и на радостях пообещала провести E3 в Европе, Японии и даже в Южной Америке. Однако грандиозные планы так и не были претворены в жизнь.



До наших дней дожил план расстановки стендов в южном и западном залах на E3 1995.

E3 1996

16–18 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

И вновь на ведущих ролях оказались производители приставок. Sony снизила цену на PlayStation до 199 долларов, на следующий день со своей приставкой сделала то же самое SEGA. Nintendo наконец-то представила готовый вариант 64-битной приставки и показала две рабочие игры: Super Mario 64 и Pilot Wing.

Значительно активизировались производители железа и софта. Компания Immersion продвигала в массы различные контроллеры с обратной связью (технология force feedback), Creative, ATI и Diamond Multimedia познакомили зрителей с новыми графическими ускорителями, Intel рекламировала процессоры Pentium 166, а на стенде Microsoft можно было ознакомиться с предфинальной версией Direct3D.

По сравнению с 1995 годом улов PC-игр был намного богаче. Epic MegaGames привезла техническую демку Unreal Engine. Blizzard Entertainment показала Diablo и крайне сырую версию StarCraft. Как ни странно, но реакция публики на последнюю игру была весьма прохладной, народ куда больше интересовала Command & Conquer: Red Alert. Также большой популярностью среди зрителей пользовалась первая часть Tomb Raider, Close Combat, Destruction Derby 2, Wipeout XL и адвенчура Toonstruck со звездой кинотрилогии «Назад в будущее» Кристофером Ллойдом (Christopher Lloyd) в главной роли. Если бы существовал приз за самый необычно оформленный стенд, то его стоило бы отдать Psygnosis. Компания построила небольшой туннель из 84 телевизоров.

E3 1997

19–21 ИЮНЯ, GEORGIA WORLD CONGRESS CENTER

Los Angeles Convention Center закрылся на реконструкцию. Выбор устроителей выставки пал на Georgia World Congress Center (Атланта, штат Джорджиа). Почти пять сотен стендов с 1500 игр раскинулись на площади 535 тысяч квадратных футов (около 50 тысяч квадратных метров). Для сравнения: столько занимают 35 футбольных полей. Далеко не все компании поместились на двух просторных площадках Конгресс-центра. Например, Sierra On-Line пришлось обосноваться на расположенном в десяти минутах ходьбы красавце-стадионе Georgia Dome. Всех тех, кто пошел не по подземному туннелю, а по улице, ожидало настоящее испытание: 40-градусную жару с очень высокой влажностью воздуха мог выдержать далеко не каждый. Зато обратно гостей развозили на шикарном белом лимузине с удобным полукруглым диванчиком и бесплатным мини-баром внутри.

Крупные компании старались сделать все, чтобы привлечь внимание журналистов. В рамках рекламной кампании приставочной игры Apocalypse Брюсс Уиллис (Bruce Willis) организовал вечеринку в местной «Планете Голливуд». Dynamix провела полеты на тренировочном двухместном аэроплане Boeing PT-17 Stearman. MicroProse устроила коллективный сплав по реке Чатахучи. Значительно увеличилось число booth babes. Помимо целой вереницы стройных блондинок в латексе на стенде Eidos народ развлекала первая професси-

E3 – очень демократичное мероприятие. При желании можно сесть на пол и поболтать с самим Джоном Кармаком.

Так выглядела Quake 2 на одном из выставочных компьютеров.

ональная модель Лары Крофт Рона Митра (Rhona Mitra). Недалеко от нее на надраенном до блеска мотоцикле восседала полуголая звезда «Плейбоя» Джиллиан Боннер (Gillian Bonner). Мисс апрель 1996 рекламировала эротическую адвенчуру Riana Rouge. Между туалетами и телефонами-автоматами расположился салон мануальной терапии, в котором очаровательные азиатки массировали поясницы уставшим менеджерам в белых рубашках.

Выставка принесла богатый урожай экшен-игр: Quake 2, SiN, Half-Life, Prey, Daikatana, Hexen 2, Unreal, Heavy Gear, Trespasser (тогда еще с киношным словосочетанием Jurassic Park после двоеточия), Redline, Die by the Word, Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces 2... И это только самые громкие тайтлы. Было чем полакомиться и поклонникам стратегий: Dark Reign, Incubation, MechCommander, Jagged Alliance 2, Warhammer: Dark Omen, Dark Colony, Evolution, SimCity 3000, Myth, Populous: The Third Coming (потом название поменяют на The Beginning). На радость симуляторщикам показывали Wing Commander: Prophecy, Longbow 2, Falcon 4.0 и Red Baron 2. Из ролевых игр стоит отметить анонс легендарной Deus Ex и демонстрацию сырого варианта Ultima Online.

Настоящим украшением выставки стал Quake-турнир. Джон Кармак (John Carmack) выставил в качестве главного приза свою легендарную красную Ferrari 328 GTS 1987 года выпуска. Победу одержал 20-летний Деннис Фонг (Dennis Fong) по прозвищу Thresh.

Раритетная фотография: Blizzard Entertainment демонстрирует альфа-версию StarCraft.

E3 1998

Желающих познакомиться с новым творением гениального Сида Мейера хоть отбавляй.

27–30 МАЯ, GEORGIA WORLD CONGRESS CENTER

Незадолго до старта выставки Дуглас Лоуэнштейн объявил о том, что следующей весной E3 вернется в Лос-Анджелес. Причина переезда – неудовлетворительные прошлогодние результаты: несмотря на двукратное увеличение площади экспозиций, число зрителей так и не смогло перевалить за отметку 40 тысяч. На E3 1998 пришло почти в два раза больше посетителей (70 тысяч), но отступать было поздно. К этому времени IDSA уже подписала пятилетний договор с руководством реконструированного Los Angeles Convention Center.

Гвоздем программы стал анонс приставки Dreamcast от SEGA. Впрочем, нас интересуют PC-игры. Как и год назад, тон задавали экшены. К демонстрировавшимся на E3 1997 SiN, Half-Life, Daikatana, Prey, Redline и Trespasser добавились Duke Nukem Forever, Max Payne, Heretic 2, Blood 2: The Chosen, Delta Force, Prince of Persia 3D, Omikron: The Nomad Soul, Indiana Jones and the Infernal Machine,

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта

www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION

Товар сертифицирован. Реклама.

E3 1998

Expendable, Blade и Team Fortress 2 (тогда еще со спецназовцами в главных ролях). По второму кругу показывались Deus Ex, SimCity 3000, Populous: The Beginning и Falcon 4.0.
От общего количества интересных новинок захватывало дух. Перечислим только самые яркие проекты в своих жанрах. Итак, RPG: Diablo 2, Baldur's Gate, Ultima 9: Ascension, Anachronox, Fallout 2 плюс онлайновая EverQuest. Стратегии: Homeworld, Heroes of Might & Magic 3, Black & White, StarCraft: Brood War, Age of Empires 2: Age of Kings, Caesar 3, Dune 2000, Command & Conquer: Tiberian Sun, The Settlers 3, Myth 2: Soulblighter, Dungeon Keeper 2, Alpha Centauri, Railroad Tycoon 2. Авиасимы: Flanker 2.0 (русская разработка, между прочим) и Microsoft Combat Flight Simulator. Адвенчуры: Grim Fandango, Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned и X-Files: The Game. Кстати, Джиллиан Андерсон (Gillian Anderson) без устали раздавала автографы на стенде Fox Interactive. Автоаркады: Need for Speed 3: Hot Pursuit и Interstate '82. Как видишь, урожай удался на славу.
К сожалению, крупнейшие телевизионные компании США отнеслись к E3 с прохладцей. Дело в том, что за неделю до начала выставки президент Билл Клинтон (Bill Clinton) на всю страну заявил, что компьютерные игры делают нехорошие дяди, которые хотят, чтобы невинные детишки стали такими же жестокими, как и они сами. Дурная мысль была тут же растиражирована в прессе. Только на третий день Конгресс-центр посетили корреспонденты CNN, да и то лишь для того, чтобы снять четырехминутный репортаж о беспощадных играх и назвать дизайнера Unreal Клиффа Блезински (Cliff Bleszinski) «самым кровавым человеком Америки». Из остальных примечательных событий можно отметить разве что великолепную работу Нелль МакЭндрю (Nell McAndrew) в качестве Лары Крофт (интересно, сколько сотен перевозбужденных мужчин дотронулись до ее талии за те три дня?), а также показательное сражение в Pong звезды прошлой E3 Денниса Фонга и основателя Atari Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell).

E3 1999

Компьютер с Diablo 2 был оккупирован с утра до вечера.

13–15 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Главный сюрприз преподнес Сид Мейер (Sid Meier). Изначально планировалось, что прославленный разработчик приедет на выставку только для того, чтобы получить награду от Академии интерактивных искусств за выдающийся вклад в развитие игровой индустрии. Но не тут-то было! При скоплении большого народа Сид анонсировал третью часть прославленного сериала Civilization. Gathering of Developers не стала долго раздумывать над планировкой стенда и арендовала расположенную через дорогу парковку. На входе требовалось показать паспорт или водительское удостоверение, так как внутрь пропускали только лиц, достигших 21 года. Виной тому переквалифицировавшиеся в booth babes девицы из стрип-клубов и бесплатный бар, в котором можно было отведать различные алкогольные напитки.
Посещение экспозиций некоторых компаний напоминало фильм «День сурка». В отличие от главного героя в исполнении Била Мюррея (Bill Murray) зрителям приходилось перемещаться не на день, а на год назад. С экранов мониторов на них смотрели хорошо знакомые по прошлой выставке Homeworld, Deus Ex, Anachronox, Omikron: The Nomad Soul, Prey, Diablo 2, Ultima 9: Ascension, Black & White, Expendable, Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Dungeon Keeper 2 и Command & Conquer: Tiberian Sun. Из новинок выделялись Quake 3 Arena, Unreal Tournament, The Sims, Nox, Heavy Metal: F.A.K.K.2, No One Lives Forever, Giants: Citizen Kabuto, Shogun: Total War, System Shock 2, Theme Park World, Vampire: The Masquerade – Redemption, Messiah, Soldier of Fortune, Oni и Nox.
Не сидели сложа руки и консольные гиганты. На этот раз SEGA представила американский вариант Dreamcast, Sony показала прототип PlayStation 2, а президент Nintendo of America Говард Линкольн (Howard Lincoln) рассказал о новой приставке под кодовым названием Dolphin (будущая GameCube).

E3 2000

11–13 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

И вновь все внимание было приковано к производителям приставок. В преддверии октябрьского старта PlayStation 2 в США стартовала мощная рекламная кампания. Sony представила на выставке аж 180 игр для своей платформы. Microsoft устроила громкую презентацию Xbox. Куда скромнее вели себя SEGA и Nintendo. Чуть ли не на каждом углу говорили о начавшемся кризисе игр для PC. Масла в огонь добавил Питер Мулине (Peter Molyneux). Во время демонстрации альфа-версии Black & White глава Lionhead как бы невзначай сказал, что это был его последний проект для PC. Однако после знакомства с экспозициями ведущих компаний стало понятно, что не все так плохо, как это пытались представить ведущие аналитики. Достаточно пройтись по свежим проектам: Warcraft 3: Reign of Chaos, Dungeon Siege, MechWarrior 4, Freelancer, Neverwinter Nights, Baldur's Gate 2, Sacrifice, Tropico, Commandos 2 (тогда еще без словосочетания Men of Courage в названии), Ground Control, Return to Castle Wolfenstein, Rune, Mafia и American McGee's Alice. Теперь прибавь к этому старую гвардию в лице Diablo 2, No One Lives Forever, Max Payne и Heavy Metal: F.A.K.K.2. Эх, нам бы сейчас такой кризис, как тогда!

E3 2001

17–19 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Пожалуй, самый лучший стенд был у компании Gray Matter Studio. Разработчики каким-то невероятным образом завезли в зал настоящий броневик времен Второй мировой войны, обложили его бутафорскими слитками золота и поставили в качестве охранников четыре модели журнала «Плейбой».

Если в 2000 году все обсуждали мнимую проблему вымирания PC как игровой платформы, то после E3 2001 впору было кричать «караул» от обилия сиквелов. Начинаем загибать пальцы: Aliens vs. Predator 2, Duke Nukem Forever, Dragon's Lair 3D: Return to the Lair, Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast, Return to Castle Wolfenstein, Commandos 2: Men of Courage, Disciples 2: Dark Prophecy, Unreal 2, Soldier of Fortune 2: Double Helix, The Elder Scrolls 3: Morrowind. Из свежачка запомнились разве что Age of

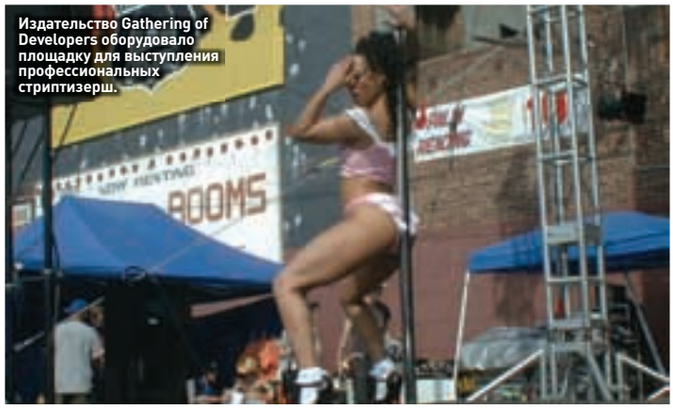
Microsoft сделала на животе модели рисунок в виде большой буквы X. Увы, слово box на теле не поместилось.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука

www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION

Товар сертифицирован. Реклама.



Издательство Gathering of Developers оборудовало площадку для выступления профессиональных стриптизерш.

E3 2001

Mythology, Republic: The Revolution, Freedom Force, Tom Clancy's Ghost Recon и представленная на стенде Ubisoft Entertainment гордость отечественного игропрома «Ил-2 Штурмовик». Все остальные игры без порядковых номеров в названиях или были знакомы по предыдущим выставкам (Max Payne, Mafia, Neverwinter Nights, Dungeos Siege и Freelancer), или не представляли собой ничего ценного.

Теперь коротко об основных событиях на рынке приставок. SEGA объявила о прекращении поддержки Dreamcast и таким образом признала свою полную капитуляцию. Nintendo наконец-то показала зрителям GameCube, а заодно провела презентацию портативной консоли Game Boy Advance. Sony и Microsoft завлекали потенциальных покупателей PlayStation 2 и Xbox грядущими хитами. Первая крутила ролики из Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, вторая потчевала зрителей отрывками из Halo и Dead or Alive 3.

E3 2002

22–24 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Незадолго до старта выставки IDSA отказалась от партнерства IDG, а затем подписала с бюро по туризму и мэрией города десятилетнее соглашение. Так что до 2012 года E3 никуда не уйдет из Лос-Анджелеса.

После событий 11 сентября 2001 года организаторы E3 предприняли беспрецедентные меры безопасности. Прежде чем попасть внутрь здания, посетители должны были пройти через металлодетектор, показать охраннику содержимое своей сумки, а если ему что-то не понравилось, то еще и подвергнуться личному досмотру. То там, то тут встречались полицейские. Перед входом в южный зал стояли американские военные, как говорится, при исполнении. Нет, они не искали среди зрителей подозрительных лиц арабской национальности. Просто они рекламировали новый проект – командный FPS America's Army. По замыслу разработчиков, после знакомства с этой игрой толпы подростков должны были дружно записаться в ряды звездно-полосатых вооруженных сил.

К сожалению, E3 2002 оказалась скупа на новые имена. Что ни стенд, то очередное продолжение известного сериала или игра, которая была показана на прошлогодней выставке: Neverwinter Nights, Freelancer, Age of Mythology, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Deus Ex 2 (позже вместо цифры в названии появится двоеточие и словосочетание Invisible War), Black & White 2, Full Throttle 2 (мир его праху), Icewind Dale 2, No One Lives Forever – опять-таки 2. Commandos, Thief и Doom с цифрами 3. Harpoon, Warlords и SimCity доросли до четверок. Сиквел на сиквеле и сиквелом погоняет. По-настоящему свежие продукты можно пересчитать по пальцам одной руки: World of Warcraft, BloodRayne, The Movies, Tom Clancy's Splinter Cell и FarCry.

На зрителей со своим фирменным прищуром смотрел офицер полиции Макс Пейн.

Выставочный комплекс находился под надежной охраной американских военных.

E3 2003

14–16 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Что стало главным событием E3 2003? Кто-то проголосует за приставочный хит Halo 2, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Resident Evil 4 или Gran Turismo 4, любители виртуальных силиконовых барышень в бикини вспомнят Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball, фанаты онлайновых RPG выделят World of Warcraft. Не знаем, как ты, но мы считаем, что главный гвоздь трехдневного марафона – это 22-минутный видеоролик с отрывками геймплея из Half-Life 2. Такого количества зрителей не собирала ни одна другая игра для PC. Злопыхатели потом скажут, что это была всего-навсего заранее срежиссированная постановка. Да, они правы, но только отчасти. Все показанные зрителям фокусы в исполнении Гордона Фримена имели под собой реальную основу, и в конечном итоге их благополучно воплотили в жизнь. Просто тогда они нуждались в тщательной доводке, поэтому вместо сырой версии игры разработчики продемонстрировали сочную нарезку из самых ярких эпизодов.

Помимо Half-Life 2 было представлено еще два очень интересных сиквела: Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy и Prince of Persia: The Sands of Time. На выставке засветилось несколько новых проектов: пробирающая до костей Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, безбашенный экшен Armed & Dangerous, эдакий симулятор Доктора Зло Evil Genius, переполненный киноцитатами рельсовый шутер Call of Duty, зубодробительный Painkiller, завораживающая размахом эпических баталий Rome: Total War и во многом революционная Star Wars: Knights of the Old Republic.

Не обошлось без небольшого скандала. Акционеры NVIDIA Corporation были шокированы, когда в прессе появилась подборка пикантных фотографий с вечеринки их родной компании на E3. Оказывается, кто-то из организаторов додумался пригласить в довесок к рок-группе Smashmouth порноактрису Каталину. В общем, было весело.

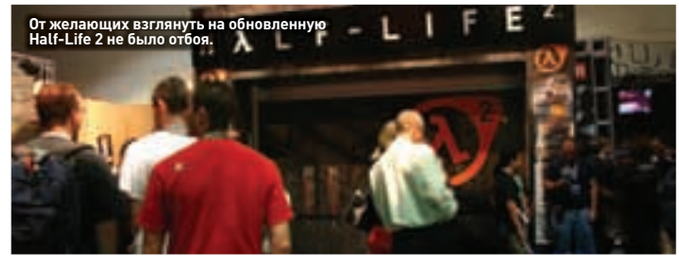
Не знаем, как акционеры в кабинетах, но парни на стенде NVIDIA остались довольны.

E3 2004

12–14 МАЯ, LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Десятую по счету E3 проводила организация ESA (Entertainment Software Association). Нет, передела власти не произошло, просто почти сразу же после завершения прошлогодней выставки IDSA сменила название. В поздравительной речи Дуглас Лоуэнштейн подвел итоги своей деятельности. За годы его президентства увеличились финансовые обороты игровой индустрии, значительно возросли показатели капитализации рынка и уровень доходов ведущих компаний.

После двухгодичной паузы оживились производители приставок. Sony наконец-то показала карманную консоль PlayStation Portable, а Nintendo провела презентацию DS. Как и раньше, все представленные для PC игры разделились на три группы. Первая – горстка абсолютно новых проектов: Brothers in Arms: Road to Hill 30, Fahrenheit, Star Wars: Republic Commando, F.E.A.R., Warhammer 40.000: Dawn of War и Stranglehold. Вторая – прогнозируемые анонсы сиквелов: BloodRayne 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Prince of Persia: The Two Thrones, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords, ремейк Bard's Tale. Третья – продукты, показанные на прошлых E3: The Movies, Rome: Total War, Half-Life 2. Данную ситуацию можно оценивать по-разному. Одни произнесут слово «застой», а другие вспомнят спортивную присказку «Стабильность – признак класса». Что тебе ближе – решай сам.



От желающих взглянуть на обновленную Half-Life 2 не было отбоя.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации

www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T CORPORATION

Товар сертифицирован. Реклама.

E3 2005

18–20 МАЯ
LOS ANGELES
CONVENTION CENTER

Приставки атакуют – вот как можно охарактеризовать E3 трехлетней давности. После предварительной артиллерийской подготовки PR-отделов производители Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo Revolution (позже консоль переименуют в Wii) ринулись в яростное наступление.

Из событий на рынке PC-игр можно выделить два знаковых события. Первое – триумфальное возвращение Prey. Благодаря стараниям Human Head Studios один из главных долгостроев, словно птица феникс, восстал из пепла. Второе – анонс уймы сиквелов: Operation Flashpoint 2 (из-за проблем с авторскими правами игра мутирует в ArmA: Armed Assault), Dreamfall: The Longest Journey, Tomb Raider: Legend, Prince of Persia: Warrior Within, The Suffering: Ties That Bind, Call of Duty 2, Serious Sam 2, SpellForce 2: Shadow Wars, Dungeon Siege 2, Vietcong 2, Age of Empires 3, Ghotic 3, Quake 4, Civilization 4, Heroes of Might & Magic 5, Myst 5: End of Ages. Впрочем, хватало и абсолютно новых проектов. Казавшиеся тогда темными лошадками Company of Heroes, Tabula Rasa и The Witcher со временем превратились в стопроцентные хиты. Слегка подкачали разве что Hellgate: London, TimeShift и Just Cause. Из урожая-2005 до сих пор в разработке находятся Alan Wake и Spore.

E3 2006

10–12 МАЯ
LOS ANGELES
CONVENTION CENTER

На этот раз NVIDIA порнозвезд не приглашала, все прошло чинно и благородно.

После E3 2005 на организаторов обрушился вал критики со стороны различных общественных организаций, радеющих за высокую культуру и нравственность. Дескать, в стенах Los Angeles Convention Center царит разврат. Полуголые девицы расхаживают вдоль стендов и таким образом пагубно влияют на неокрепшие умы подростков. Разумеется, все понимали, что подобные обвинения – полная чушь и чистой воды провокация. Однако Дуглас Лоуэнштейн и Ко посчитали, что объяснять что-либо назойливым юристам (входной билет могут приобрести только лица старше 18 лет) себе дороже. Незадолго до начала выставки ESA разослала всем компаниям-участницам специальное письмо, в котором практически в ультимативной форме говорилось о том, что с этого момента вводятся строгие ограничения: никаких обнаженных и полуобнаженных женских тел, никаких топиков, бикини, стрингов, обтягивающих трусиков на упругих женских ягодицах и тому подобных провокаций. Причем ESA брала на себя роль верховного арбитра. В случае первого прокола нарушитель отделывался устным предупреждением, за последующее неповиновение выписывался штраф 5 тысяч долларов. Компаниям ничего не оставалось, как взять под козырек, – кому нужны неприятности. В ответ несколько недовольных booth babes устроили около входа пикетирование. Нельзя сказать, чтобы количество стройных девушек на стендах различных издательств сократилось в разы, но неприятный осадок остался.

К сожалению, значительно уменьшилось общее количество игр для PC. Большинство из представленных проектов должны были выйти не только на нашей платформе, но и на приставках нового поколения: BioShock, Brothers in Arms: Hell's Highway, Frontlines: Fuel of War, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Sacred 2: Fallen Angel, Shadowrun, Test Drive Unlimited. В качестве исключения выступили Dark Messiah of Might & Magic, Sid Meier's Railroads! и Spore.

Несколько девушек вышли протестовать против введения на выставке дресс-кода.

На стенде Activision мы не нашли ни одного компьютера. Все игры демонстрировались на телевизионных экранах с помощью приставок.

E3 2007

Глава компании Infinity Ward Грэнт Кольер (Grant Collier) дает интервью нашему журналу.

Гигантский символ выставки служил для многих посетителей надежным ориентиром.

Все желающие могли познакомиться с сетевым режимом долгостроя Prey.

E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007 11–13 ИЮЛЯ, BARKER HANGAR, SANTA MONICA

В конце июля 2006 года ESA объявила о радикальном изменении формата выставки. Никаких шумных мероприятий, навороченных стендов за несколько миллионов долларов и толп зрителей. Все должно быть скромненько, по-домашнему. Разработчики делятся информацией с приглашенными журналистами, а те, в свою очередь, публикуют материалы в газетах, журналах и в онлайновой прессе. Дуглас Лоуэнштейн объяснял такое решение следующим образом: затраты на проведение прошлых E3 исчислялись космическими суммами, а отдача была минимальной. Многие мелкие студии не могли себе позволить шумных презентаций и попросту терялись на фоне гигантских компаний, да и титанам игровой индустрии надоело тратить большие деньги на оформление стендов, закупать кучу сувениров, приглашать знаменитостей и нанимать booth babes. Вместе с названием поменялась и прописка. E3 Media & Business Summit 2007 переехала из просторного Los Angeles Convention Center на запад, в Санта-Монику. Пресс-конференции и частные встречи проводились в арендуемых отелях, непосредственная демонстрация привезенных на выставку проектов проходила в специально оборудованном ангаре (Barker Hangar) площадью 3700 квадратных метров. По сравнению с 50 тысячами метров на E3 1997 сущая мелочь.

За три дня не состоялось ни одного крупного анонса. Дело в том, что все издательства провели презентации своих ключевых проектов задолго до начала выставки. Хотя подборка впечатляла: Fallout 3, World in Conflict, Call of Duty 4: Modern Warfare, Tom Clancy's EndWar, StarCraft 2, Crysis, Assassin's Creed, Kane & Lynch: Dead Man, Stranglehold, Unreal Tournament 3, Gears of War, Mercenaries 2: World in Flames, Brothers in Arms: Hell's Highway, Clive Barker's Jericho, Half-Life 2: The Orange Box, The Witcher, Spore, Mass Effect. В итоге журналистам не оставалось ничего другого, как уточнять подробности. **PG**

С ШИРОКО РАСКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ МИСС E3

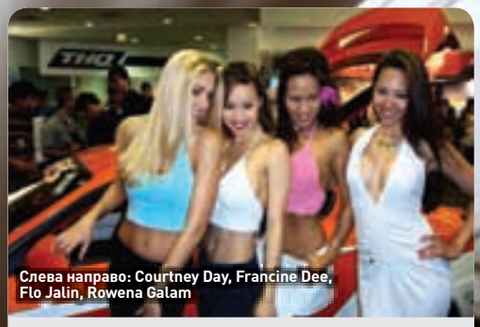
ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

Идея устроить хит-парад лучших моделей за всю историю проведения выставки E3 родилась случайно. В процессе работы над статьей, посвященной развитию выставки, удалось собрать внушительную коллекцию из нескольких сотен фотографий. На большинстве из них изображены так называемые booth babes – девушки, завлекающие зрителей у стенда той или иной компании. Ух, сколько красотищи лежит в рабочей папке бесхозным грузом! Непорядок!!! Собственно, почему бы не провести конкурс на звание мисс E3?

Сразу же возникло несколько вопросов. Во-первых, какими должны быть критерии отбора? Мы решили, что в конкурсе будут участвовать модели, которые рекламировали игры для PC, в том числе кросс-платформенные проекты. Если бы не это правило, то в числе фавориток наверняка бы оказались девушки в бикини от Tecmo (E3 2002–2003), продвигавшие на E3 2003 NFL Blitz чирлидерши из Midway и разыгрывающие сцены поединков из Rumble Rose сексапильные рестлерши со стенда Konami (E3 2005). Во-вторых, сколько участниц должно попасть в финальный топ-лист? Десять? Маловато будет, уж слишком много красавиц останется за бортом. Двадцать? Можно и двадцать, но число как-то не впечатляет. Двадцать две? Это уже перебор. Двадцать одна? В самый раз!

В-третьих, а судьи кто? Мы устроили в редакции демократические выборы. Каждый желающий получил по два листа со списком претенденток. Увы, кабинок для голосования не было. Избиратели разошлись по своим рабочим местам, внимательно рассмотрели подборку фотографий, после чего, как бы грубо это ни звучало, расставили девушек по своим местам. Специальная комиссия изучила содержимое бюллетеней (ни один из них не оказался испорченным) и составила итоговый рейтинг. Некоторые результаты оказались сенсационными. Например, выступавшая на E3 2006 в роли Лары Крофт Карима Адебиб (Karima Adebibe) оказалась за пределами топ-21. Довольно необычно выглядит и тройка лидеров. Впрочем, обо всем по порядку...

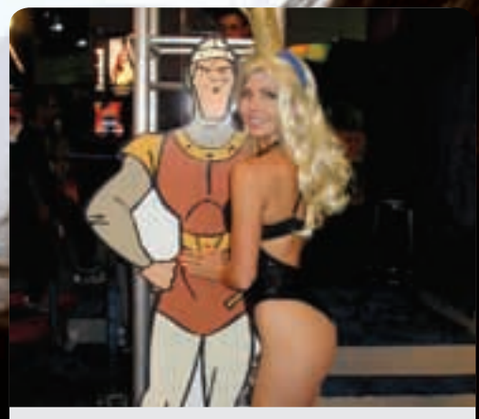
Итак, дамы и господа, разрешите огласить итоги конкурса «Мисс E3»!



Слева направо: Courtney Day, Francine Dee, Flo Jalin, Rowena Galam

21-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА STREET RACING SYNDICATE НА E3 2003
Дата проведения выставки: 14–16 мая
Стенд компании: Namco
Рекламируемая игра: Street Racing Syndicate
Как звать-величать: Кортни Дей (Courtney Day), Франсин Ди (Francine Dee), Фло Джалин (Flo Jalin), Ровена Галлам (Rowena Galam)
Дополнительная информация: Официальные сайты моделей: Кортни Дей – www.courtneyday.com, Франсин Ди – www.francinedee.com, Фло Джалин – www.flojalin.com, Ровена Галлам – www.rowenagalam.com



20-Е МЕСТО

ПРИЦЕССА ДАФНА НА E3 2002
Дата проведения выставки: 22–24 мая
Стенд компании: Ubisoft Entertainment
Рекламируемая игра: Dragon's Lair 3D: Return to the Lair
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

19-Е МЕСТО

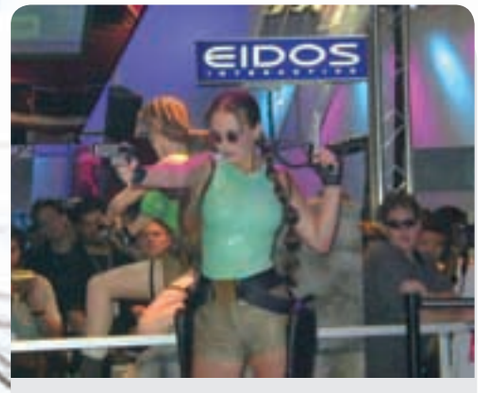
ЛАРА КРОФТ НА E3 1997
Дата проведения выставки: 19–21 июня
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: Tomb Raider 2
Как звать-величать: Рона Митра (Rhona Mitra)
Дополнительная информация: Профессиональная фотомодель, киноактриса, певица, Официальный сайт – www.rhonamitraonline.com

18-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES НА E3 2005
Дата проведения выставки: 18–20 мая
Стенд компании: Ubisoft Entertainment
Рекламируемая игра: Prince of Persia: The Two Thrones
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

17-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN НА E3 2004
Дата проведения выставки: 12–14 мая
Стенд компании: Ubisoft Entertainment
Рекламируемая игра: Prince of Persia: Warrior Within
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

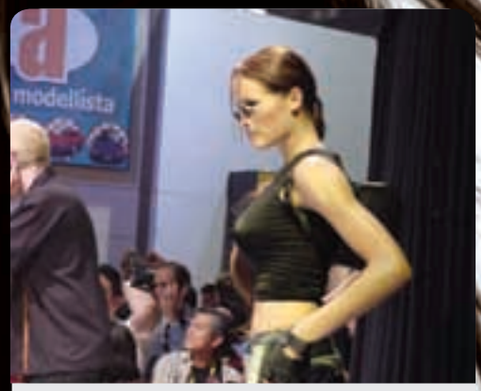


16-Е МЕСТО

ЛАРА КРОФТ НА E3 2000
Дата проведения выставки: 11–13 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: Tomb Raider: Chronicles
Как звать-величать: Люси Кларксон (Lucy Clarkson)
Дополнительная информация: Профессиональная модель и киноактриса, на момент проведения выставки девушке было 16 лет

15-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА THE NATIONS НА E3 2001
Дата проведения выставки: 17–19 мая
Стенд компании: JoWooD Productions
Рекламируемая игра: The Nations (в России известна под названием «Затерянный мир 3»)
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует



14-Е МЕСТО

ЛАРА КРОФТ НА E3 2002
Дата проведения выставки: 22–24 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: Tomb Raider: The Angel of Darkness
Как звать-величать: Джилл Де Йонг (Jill De Jong)
Дополнительная информация: Профессиональная модель, официальный сайт – www.jilldejong.tripod.com

13-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN НА E3 2001
Дата проведения выставки: 17–19 мая
Стенд компании: Activision
Рекламируемая игра: Return to Castle Wolfenstein
Как звать-величать: Керисса Фаре (Kerissa Fare), Диана Брукс (Deanna Brooks), Джессика Ли (Jessica Lee) и Виктория Алинетт Фуллер (Victoria Alynette Fuller)
Дополнительная информация: Все модели становились девушками месяца в журнале «Плейбой»: Керисса Фаре – мисс сентябрь 2000, Диана Брукс (официальный сайт – www.deannabrooks.com) – мисс май 1998, Джесика Ли – мисс август 1996, Виктория Алинетт Фуллер (официальный сайт – www.victoriafuller.com) – мисс январь 1996.

12-Е МЕСТО

ДЕВУШКА СО СТЕНДА GUN НА E3 2005
Дата проведения выставки: 18–20 мая
Стенд компании: Activision
Рекламируемая игра: GUN
Как звать-величать: Тиффани Лэнг (Tiffany Lang)
Дополнительная информация: Профессиональная порноактриса, довольно часто подрабатывала на E3 моделью

Джейми Пелоза (слева) и Лиза Энгебретсен (справа)

11-Е МЕСТО

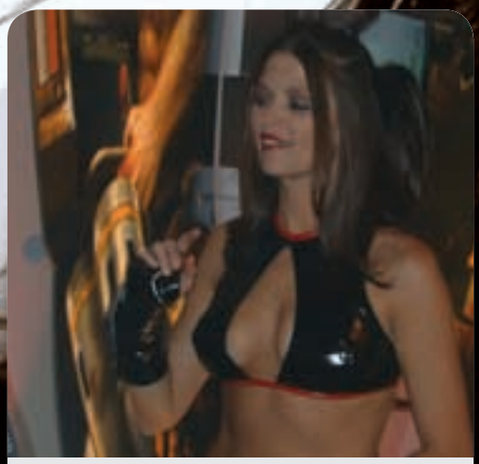
ДЕВУШКИ СО СТЕНДА EIDOS INTERACTIVE НА E3 2000
Дата проведения выставки: 11–13 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемые игры: Commandos 2: Men of Courage, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Project Eden, Deus Ex, Anachronox, Hitman: Codename 47, Startopia, Tomb Raider: Chronicles, Project I.G.I.
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

10-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА THQ НА E3 2004
Дата проведения выставки: 12–14 мая
Стенд компании: THQ
Рекламируемые игры: Warhammer 40.000: Dawn of War, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, The Punisher, Full Spectrum Warrior
Как звать-величать: Джейми Пелоза (Jamie Peloza) и Лиза Энгебретсен (Lise Engebretsen)
Дополнительная информация: Джейми Пелоза пробует себя в кинобизнесе, пока что в ее послужном списке есть лишь эпизодическая роль в романтической комедии «Легкое увлечение» (Her Minor Thing) 2005 года выпуска

9-Е МЕСТО

ДЕВУШКИ СО СТЕНДА EIDOS INTERACTIVE НА E3 1998
Дата проведения выставки: 27–30 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемые игры: Anachronox, Deus Ex, Daikatana, Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft, Omikron: The Nomad Soul, Gangsters: Organized Crime
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует



8-Е МЕСТО

ДЕВУШКА СО СТЕНДА UNREAL 2: THE AWAKENING НА E3 2001
Дата проведения выставки: 17–19 мая
Стенд компании: Infogrames
Рекламируемая игра: Unreal 2: The Awakening
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

7-Е МЕСТО

КРОЛЬЧИХА НА E32004
Дата проведения выставки: 12–14 мая
Стенд компании: Ubisoft Entertainment
Рекламируемая игра: Playboy: The Mansion
Как звать-величать: Диана Брукс (Deanna Brooks)
Дополнительная информация: Профессиональная модель и киноактриса, мисс май 1998 по версии журнала «Плейбой», официальный сайт – www.deannabrooks.com

6-Е МЕСТО

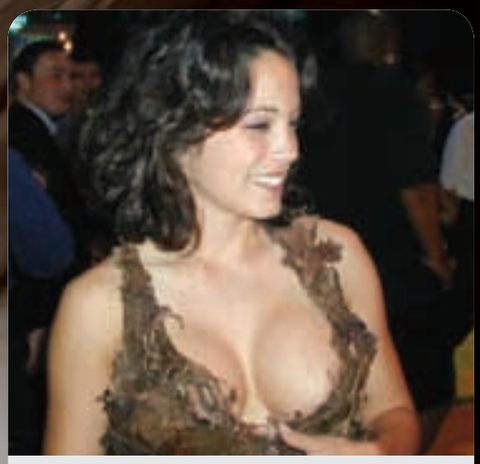
ДЕВУШКИ СО СТЕНДА 25 TO LIFE НА E3 2004
Дата проведения выставки: 12–14 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: 25 to Life
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

5-Е МЕСТО

ЛАРА КРОФТ НА E3 1999
Дата проведения выставки: 13–15 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: Tomb Raider: The Last Revelation
Как звать-величать: Лара Веллер (Lara Weller)
Дополнительная информация: Профессиональная модель, официальный сайт – www.laraweller.com

4-Е МЕСТО

ЛАРА КРОФТ НА E3 1998
Дата проведения выставки: 27–30 мая
Стенд компании: Eidos Interactive
Рекламируемая игра: Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft
Как звать-величать: Нелль МакЭндрю (Nell McAndrew)
Дополнительная информация: Профессиональная модель, телеведущая, инструктор по фитнесу, официальный сайт – www.nellmcandrew.tv

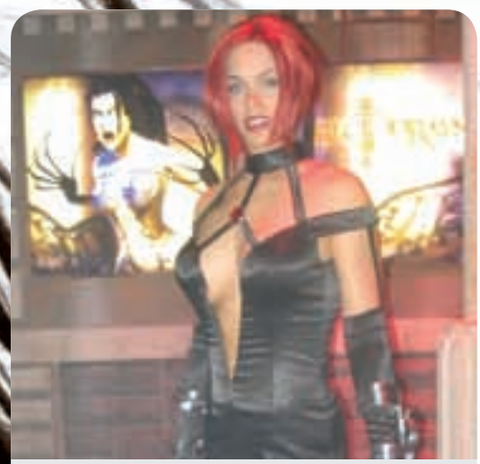


3-Е МЕСТО

ДЕВУШКА СО СТЕНДА PLANET OF THE APES НА E3 2000
Дата проведения выставки: 11–13 мая
Стенд компании: Ubisoft Entertainment
Рекламируемая игра: Planet of the Apes
Как звать-величать: Неизвестно
Дополнительная информация: Отсутствует

2-Е МЕСТО

ЭЛЕКСИС СИНКЛЕР НА E3 2006
Дата проведения выставки: 10–12 мая
Стенд компании: Ritual Entertainment
Рекламируемая игра: SiN Episodes: Emergence
Как звать-величать: Бьянка Боушамп (Bianca Beauchamp)
Дополнительная информация: Профессиональная фетиш-модель, лицо компании по производству одежды из латекса Polymorphe, официальный сайт – www.biancabeauchamp.com



1-Е МЕСТО

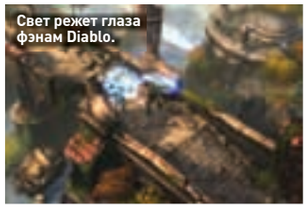
БЛАДРЕЙН НА E3 2004
Дата проведения выставки: 12–14 мая
Стенд компании: Majesco Entertainment
Рекламируемая игра: BloodRayne 2
Как звать-величать: Юте Вернер (Ute Werner)
Дополнительная информация: Профессиональная модель и киноактриса, официальный сайт – www.ute-werner.com **PG**

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Ларс Ульрих, барабанщик группы Metallica

Наш следующий альбом Death Magnetic выходит в сентябре, и в тот день, когда он появится в продаже, вы сможете скачать версию для игры Guitar Hero 3. Нам всем в Metallica очень нравится эта затея. Мои дети играют в Guitar Hero каждый день. Сейчас разработчики Guitar Hero и ребята из компании Activision стали нашими лучшими друзьями, и мы вместе готовим улетную игру о Metallica.



Свет режет глаза фэнам Diablo.

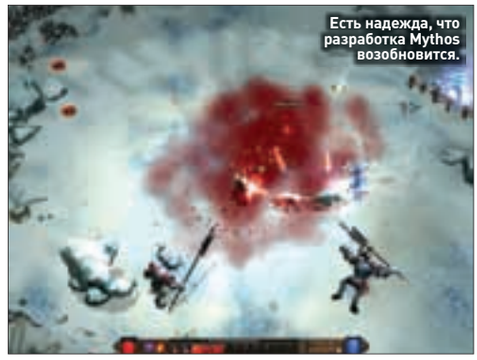
55 тысяч геймеров подписали петицию, в которой потребовали, чтобы палитра Diablo 3 не была столь жизнерадостной. Дескать, серии всегда были свойственны мрачные тона. Однако руководство Blizzard Entertainment проигнорировало мольбы фэнов, мягко намекнув, что лучше знают, как должно быть. Вскоре стало известно об уходе из компании арт-директора Diablo 3 Брайана Моррисро (Brian Morrisroe). Это просто совпадение – Моррисро начал собственный бизнес. Blizzard тем временем ищет нового арт-директора для Diablo 3.

ФАКТ

3 новые игры разрабатывает студия Bungie. Две из них не имеют отношения к Halo

FLAGSHIP ИДЕТ КО ДНУ

Hellgate: London погубила Flagship.



Есть надежда, что разработка Mythos возобновится.

В прошлом месяце мы рассказывали об упадочнических настроениях, царящих в Flagship Studios. Один из сотрудников компании пожаловался, что сотрудники «бегут с корабля». Тогда руководство Flagship заверило геймеров, что все в порядке, обе студии (в Сиэтле и Сан-Франциско) работают в обычном режиме и над ролевым экшеном Hellgate: London и онлайновой ролевкой Mythos трудится 100 человек. Однако вскоре Flagship стремительно начала тонуть. Были уволены почти все сотрудники, за исключением «отцов-основателей» и ряда менеджеров. Бета-тестирование Mythos прекратили, сейчас разработка игры остановлена, и непонятно, продолжится ли она когда-нибудь.

Судьба Hellgate: London тоже под вопросом. Официально Flagship пока не закрыта. По слухам, компания может попробовать свои силы на рынке казуальных игр.

Тем временем объявились «наследнички». Южнокорейское издательство T3 Entertainment, недавно купившее компанию-земляка HanbitSoft, утверждает, что права на Hellgate: London и Mythos теперь принадлежат ему. Дескать, Flagship сильно задолжала HanbitSoft и расплачиваться придется интеллектуальной собственностью. Если боссы Flagship признают претензии корейцев (а они пока не намерены этого делать), T3 обещает доделать Mythos и вернуть к жизни Hellgate: London.

СПОРТ НА PC ВОЗРОДИТСЯ В 2009 ГОДУ

FIFA 09 выходит в начале октября.

NFL 2009 мы не увидим, но потом американский футбол вернется на PC.

Весной компания Electronic Arts сообщила, что на PC выйдут далеко не все игры из спортивной линейки EA Sports. Так и произошло: в этом году нам не видать ни американского футбола, ни гольфа, ни баскетбола. Вдобавок под видом хоккейного симулятора NHL 09 снова всучат порт с PlayStation 2, и поэтому даже тот факт, что в игре появятся все команды российской суперлиги, не особо радует. Только PC-версия FIFA 09 может похвастаться современной графикой, но надо еще посмотреть, что там разработчики начудили с управлением.

Впрочем, не стоит хоронить спорт на персоналке и объявлять траур. Глава EA Sports Питер Мур (Peter Moore) заверил, что в следующем году все будет совсем иначе: вернутся и американский футбол, и баскетбол, а порты с PlayStation 2 перестанут делать, поскольку приставка доживает свой век. «Мы специально взяли паузу в отношении компьютерных игр, чтобы хорошенько все переделать и подружить их с интернетом, – заявил Мур. – Значимость онлайна сильно возрастет. Мы даже подумываем о специальных подписных программах для игроков».

Акелла

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

РЕКЛАМА

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

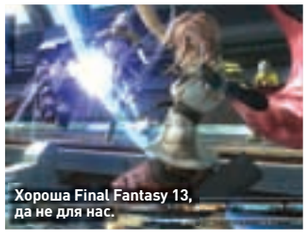
www.akella-online.com www.corsairs-online.ru

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео Flying Lab Software

Акелла online

Тера Патрик приглашает поиграть.

Тера Патрик (Tera Patrick) приняла предложение издательства THQ стать специальным продюсером экшена Saints Row 2. Казалось бы, что здесь особенного?! Да сущий пустячок: миссис Патрик – порнозвезда, на счету которой 96 фильмов, включая эпики «Секс-остров» и «Азиатские уличные шлюхи 6». На кой черт она вообще понадобилась – не поясняется. Вероятно, назначение сделано в рекламных целях – Патрик сейчас таскается по всем игровым выставкам, привлекая сотни геймеров, пускающих слюни. Ну и, конечно же, в Saints Row 2 будет персонаж, созданный по образу и подобию Теры.

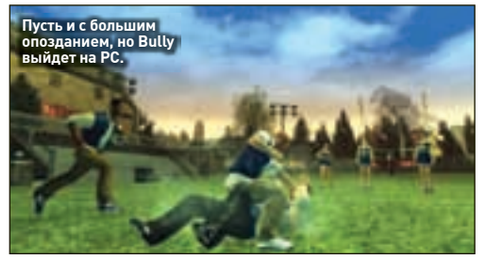

Хороша Final Fantasy 13, да не для нас.

В ходе бизнес-саммита E3 было объявлено: ролевая игра Final Fantasy 13 выйдет не только на консоли PlayStation 3, но также на Xbox 360. Чуть позже на сайте NVIDIA появилась информация, что новая «Финалка» появится и на компьютерах. К сожалению, новость не подтвердилась. Японская компания Square Enix выступила с опровержением: «У нас нет планов по выпуску Windows-версии». NVIDIA просто неверно истолковала слова разработчиков о том, что Final Fantasy 13 создается на PC. Все консольные игры делают на компьютерах, но это не означает, что они без проблем запускаются под Windows.

ХОДЯТ СЛУХИ

GTAIV – НА PC: ПОЧТИ ОФИЦИАЛЬНО

Порт GTAIV: большой секрет, известный всем.


Пусть и с большим опозданием, но Bully выйдет на PC.

Признаться, нам до смерти надоело ждать официального анонса PC-версии Grand Theft Auto IV. Некоторые российские геймеры уже не верят в то, что лучшая игра года все-таки появится на персоналке. Однако, на наш взгляд, работа над PC-версией определенно ведется, и анонс уже не за горами. Так, недавно американская рейтинговая комиссия ESRB разместила на своем сайте список будущих релизов для Windows. И – о, чудо! – в нем указаны сразу две игры от компании Rockstar Games: Grand Theft Auto IV и Bully: Scholarship Edition. Обеим, само собой, присвоен взрослый рейтинг Mature. Журналисты тут же обратились к Rockstar за комментариями – дескать, стоит ли считать указание на сайте ESRB подтверждением PC-версии? В ответ услышали: никаких комментариев, мы пока не готовы отвечать на этот вопрос. Вскоре упоминание о GTAIV исчезло с сайта. Но, что радует, ESRB не стала рассылать письма с извинениями за ошибку. Видимо, рейтинговую комиссию попросили хранить тайну до официального анонса. Когда он состоится, пока неизвестно: Rockstar в рамках договоренностей с платформодержателями Xbox 360 и PlayStation 3 не спешит представлять порт. Но мы-то знаем: ESRB пустого не говорит, и раз присвоила рейтинги PC-версиям GTAIV и Bully, значит, они действительно существуют.

Update: Когда работа над номером была практически завершена, пришла радостная новость: Rockstar Games официально анонсировала PC-версию Grand Theft Auto IV. Счастливый день – 18 ноября.

МОЛИНЕ ОБЕЩАЕТ ЕЩЕ ТРИ FABLE

Fable 2 появится на PC не ранее 2009 года.

Молине мечтает о вызове.

Глава студии Lionhead Питер Молине (Peter Molyneux) недавно во всеуслышание объявил, что работа над ролевой игрой Fable 2 завершена. Сейчас идет шлифовка проекта, и в октябре он появится на прилавках. К сожалению, пока только на консоли Xbox 360, но никто не сомневается, что порт на PC всего лишь вопрос времени. Однако Fable 2 вовсе не финал популярной RPG-серии. По словам Молине, у студии есть планы на Fable 3, 4 и 5, объединенные общим грандиозным замыслом. Учитывая, что над Fable 2 команда из 150 человек трудилась три года, Lionhead обеспечена работой как минимум на 10 лет вперед. Однако Молине уверяет, что студия занята и другими проектами. Над одним из них, как всегда, жутко секретным, команда уже корпит. Также в планах у Молине создание неординарной спортивной или гоночной игры. «Эти жанры словно окаменели, – говорит великий выдумщик. – Все делают очень похожие, практически одинаковые спортивные симуляторы и рейсинги. Изменить ситуацию, сложившуюся в этих жанрах, – вот настоящий вызов для меня. А я обожаю вызовы».

Акелла

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

КРИ 2006 Лучшая приключенческая игра

ОХОТА НА ФЮРЕРА

АРХИВЫ НКВД

Особенности игры:

- Исторический детектив в антураже третьего рейха
- Фотореалистичная графика
- Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
- Захватывающий псевдореалистический сценарий
- Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

SPLINE

РЕКЛАМА

Союз · ХИТ ZONA · Настроение! · М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

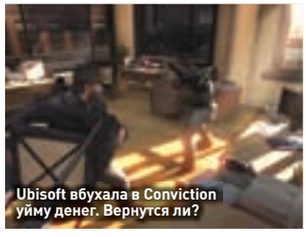
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalyl@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультигрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Кристиан Свенсон, вице-президент Capcom USA

PC-версия экшена Devil May Cry 4 продается вовсе не так хорошо, как мы надеялись. Мы все очень расстроены. Это ведь такой замечательный порт, и он действительно заслуживает куда лучших продаж. Разумеется, в низком покупательском спросе на игру виноваты пираты. Торренты Devil May Cry 4 можно было скачать из интернета практически в тот же день, когда вышла игра, и ее пиратят по-черному.



Ubisoft вбухала в Conviction уйму денег. Вернутся ли?

Экшен Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction должен был появиться на прилавках еще в ноябре 2007 года, но все пошло не так, как планировалось. Недавно издательство Ubisoft объявило, что и в этом году на встречу с Сэмом Фишером не стоит рассчитывать. Новое релизное окно – с 1 апреля 2009 года по 30 марта 2010 года. Фактически подтверждены слухи, что прототип игры зарубили и разработка начата с чистого листа. Глава Ubisoft назвал Conviction «рискованным продуктом», но уверил: экшен с лихвой окупится.

ФАКТ

100

МИЛЛИОНОВ

долларов в месяц приносит своему издателю World of Warcraft

DOOM 4: ПУШКИ, КРОВЬ И ДЕМОНЫ

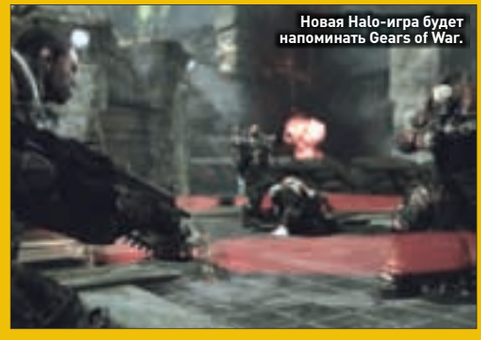
Doom 4 использует тот же движок, что и Rage.

Rage – первый проект id, который издадут «электроники».

Несколько месяцев назад студия id Software мимоходом анонсировала шутер Doom 4. На своем веб-сайте компания сообщила о ряде вакансий: «Мы расширяем внутреннюю студию и сейчас нанимаем профессионалов, готовых влиться в команду Doom 4». Впрочем, в начале августа на QuakeCon, ежегодном собрании почитателей игр id, продолжение легендарной серии было повторно анонсировано, теперь, дескать, должным образом. Однако ничего интересного нам не сообщили. Doom 4 создается на движке id Tech 5 – том же самом, на котором делается другой проект студии – Rage, однако будет выглядеть в три раза лучше «Ярости». Придется пожертвовать количеством кадров в секунду, зато качество несравненно возрастет. Говоря о Doom 4, гениальный программист Джон Кармак (John Carmack) сообщил, что там будет все, за что мы любим эту серию, – пушки, кровь и демоны. Особое внимание разработчики решили уделить мультиплееру и сделать многопользовательский режим куда лучше, чем в Doom 3 или Quake 4. Что касается даты релиза, то она для всех проектов id неизменна – when it's done.
Как известно, шутер Rage будет издавать Electronic Arts («Еще пять лет назад я считал EA империей зла», – пошутил Кармак). Продолжит ли id партнерство с «электрониками» – неизвестно. Пока у Doom 4 нет издателя.

BUNGIE ТРУДИТСЯ НАД НОВОЙ HALO

Выпустив Halo 3, Bungie откупилась от Microsoft и стала независимой. Почти.



Новая Halo-игра будет напоминать Gears of War.

Предположительно в ходе пресс-конференции Microsoft на бизнес-саммите E3 публике должны были представить новую игру из серии Halo. Причем от самих создателей франчайза – студии Bungie. На сайте Bungie.net был запущен таймер, отсчитывающий часы и минуты до анонса, однако его неожиданно выключили. Как сообщил президент Bungie Гарольд Райан (Harold Ryan), студия действительно собиралась познакомить мир со своим новым проектом (каким именно – не уточнил), однако издатель (Microsoft) попросил «попридержать лошадей». Надолго ли – непонятно.
Проект не отменен, просто Microsoft хочет посвятить важному анонсу отдельное мероприятие. В интернете сейчас активно обсуждают, чем же собиралась порадовать нас Bungie? По слухам, компания трудится над тактическим шутером во вселенной Halo, которая в плане геймплея и стиля является смесью Ghost Recon and Gears of War. Игра будет куда мрачнее и кровавее, чем предыдущие части серии, и самое главное, в ней не нашлось места для Мастера Чифа.
Кстати, по сведениям сорок и полевых мышей, вот-вот анонсируют Halo 3 для PC.

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTR EVOLUTION™

- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема

nürburgring SIMBIN

© 2003-2007 The Simbin Group.

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неавторизованное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru:
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@odinavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@yandex.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультиплекс" - www.multiplex.com.ua;
Филиал ООО "Бьюти Навигатор" в Санкт-Петербурге Центр рекламно-издательского подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

Как все это напоминает Sam & Max!

Студия Telltale Games, которой удалось вернуть к жизни пса Сэма и кролика Макса, приняла на службу еще одну «сладкую парочку». Знакомить вас с ней в принципе незачем: изобретателя Уоллеса и его собаку Громита знают почти все. Герои английских пластилиновых мультфильмов зазвездят в Wallace & Gromit's Grand Adventures – новой квест-серии Telltale. Игра дебютирует в 2009 году и будет распространяться эпизодами через интернет. Разработчики уверяют, что, хоть они и американцы, тонкий британский юмор им, что называется, по зубам и фэны Уоллеса и Громита будут довольны.

Будет ли дальше выходить серия Conflict – неизвестно.

За последний год британское издательство SCi Entertainment понесло убытки в размере 200 миллионов долларов. Чтобы как-то оставаться на плаву, компания зарубила 14 своих игр, находящихся в разработке, и сократила штат на 300 человек. Вдобавок ко всему SCi закрыла внутреннюю студию Pivotal Games. Последняя известна по серии тактических шутеров Conflict (Vietnam, Desert Storm и т.д.), а также по экшену The Great Escape. Из сотни сотрудников Pivotal 90 отправлены на биржу труда, а дюжина специалистов оставлена, чтобы работать над небольшими проектами.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

СКАЖИ «НЕТ!» НАРКОТИКАМ И FALLOUT 3

Fallout 3 засудили за наркоту.

Если в Австралии и выйдет Fallout 3, то это будет другая Fallout 3.

Одна из самых ожидаемых игр года – Fallout 3 не попадет в магазины Австралии. Местная рейтинговая комиссия Office of Film and Literature Classification (OFLC), ознакомившись с RPG от Bethesda Softworks, запретила ее распространение. Дело в том, что на родине кенгуру рейтинговым потолком считается «от 15». Если игра не годится для 15-летних, значит, она автоматически не подойдет и 40-летним, считают в OFLC. При этом для фильмов в Австралии существует рейтинг «с 18 лет», но для электронных развлечений аналога нет.

Что же такого жуткого в Fallout 3? Пуритан из комиссии OFLC шокировал тот факт, что в игре разрешено употребление наркотиков. Некоторые из них оказывают негативное влияние (например, понижают интеллект), однако большинство позитивно действуют на персонажа (увеличивают силу и выносливость, устраняют боль). Надо заметить, что в первых двух частях Fallout тоже не чурались наркотиков, однако эти игры до сих пор свободно продаются в стране «антиподов».

Естественно, австралийские геймеры не могли проигнорировать запрет главного ролевого хита года. Поднялся страшный ор в интернете, было составлено несколько петиций с требованием отменить бан Fallout 3. По слухам, игра все-таки выйдет. Говорят, Bethesda готовит специальную версию для Австралии – без наркотиков.

НАРИСУЙТЕ НАМ ДАНТЕ

В комиксе покажут героиню Mirror's Edge целиком, а не только ее руки и ноги.

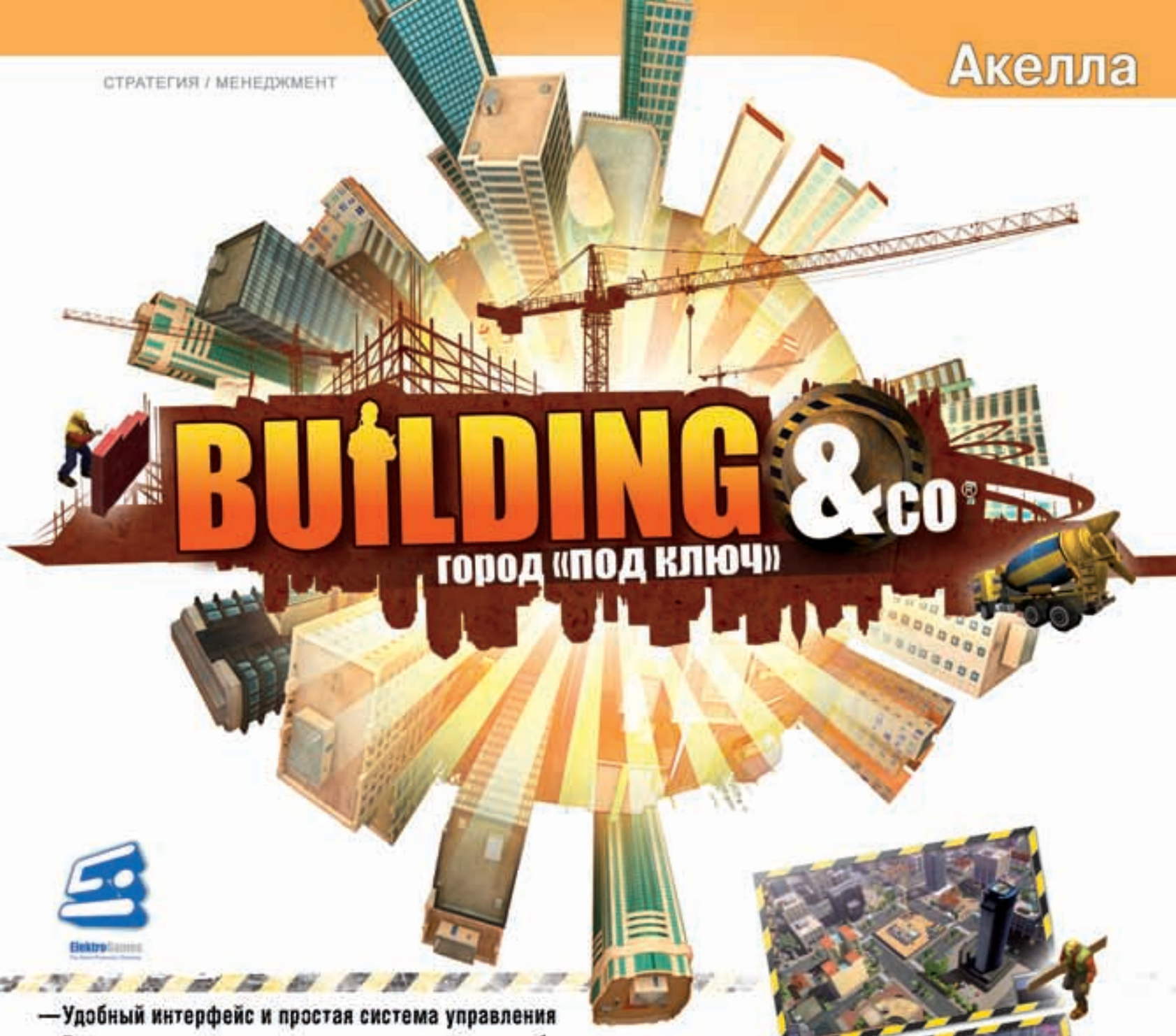
Надеемся, комикс Resident Evil будет так же брутален, как и скриншоты пятой части.

Американская компания DC Comics, являющаяся крупнейшим в мире издателем комиксов на английском языке, все больше внимания уделяет игровой индустрии. Она уже делает комиксы по мотивам экшенов Gears of War и Prototype, а также онлайновой ролевки World of Warcraft, однако этого ей явно мало. DC Comics подписала контракт с Electronic Arts и начала издавать мини-серию из шести выпусков по мотивам акробатического экшена от первого лица Mirror's Edge. Игра, которую создает шведская EA DICE, повествует о «бегунах», доставляющих информацию в нашем безрадостном тоталитарном будущем. Комикс рассказывает о предыстории событий, показанных в экшене, и знакомит с главной героиней Верой (она же Фейт).

DC Comics также подружилась с японским издательством Capcom. Скоро начнут выходить новые серии по мотивам Resident Evil и Devil May Cry. Первая явно затеяна в поддержку зомби-экшена Resident Evil 5, а вторую, похоже, создали, намереваясь нажиться на харизме Данте. К работе над сериями привлечены именитые авторы и художники DC Comics. Все как один клянутся в любви к играм.

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

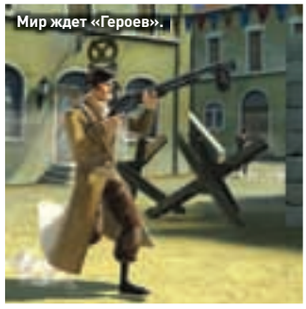
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Майк Морхейм, президент Blizzard Entertainment

Недавно вышла новая онлайн-новая ролевка Age of Conan. Она успешно стартовала, и мы в Blizzard заметили, что игра отняла у World of Warcraft какое-то количество игроков. Они ушли, чтобы попробовать Age of Conan. Однако около 40 процентов беглецов уже вернулись обратно в World of Warcraft. В конце этого года, когда выйдет Wrath of the Lich King, второе дополнение к WoW, вернутся и все остальные.



Мир ждет «Героев».

Electronic Arts планировала выпустить бесплатный многопользовательский шутер Battlefield Heroes этим летом, но проект не успели доделать. Собственно, сама игра практически готова, однако издатель велел разработчикам уделить больше внимания социальной составляющей игры, чтобы геймеры не только сражались, но и с комфортом общались. Новая дата выхода Battlefield Heroes – конец этого года. «Электроники» также задержали релиз шутера Tiberium – он появится не осенью, а в лучшем случае будущей весной.

ФАКТ

1.6

МЛН ВИДОВ
живности населяют Землю. А фэны Spore наплодили уже 1.8 млн существ

«1С» КУПИЛА «БУКУ»

Collapse – один из самых перспективных проектов «Буки».

В свое время «Бука» и «1С» уже работали вместе. «Дальнобойщики» тому пример.

Слухи о продаже одного из крупнейших российских издателей игр появились еще в конце прошлого года. Тогда стало известно, что венчурный фонд Norum, владеющий 52.9 процента акций «Буки», подыскивает перспективного покупателя для компании. Говорят, предложением заинтересовались «Новый Диск» и холдинг Astrum Online Entertainment. Однако купила «Буку» фирма «1С», на чью долю приходится почти 30 процентов российского игрового рынка. Сумма сделки не разглашается, однако ясно, что речь идет о десятках миллионов долларов. В начале года эксперты оценивали «Буку» в 70–90 миллионов «вечнозеленых». – Мы получили предложения сразу от нескольких участников рынка, однако преимущества «1С» были очевидны, – говорит председатель совета директоров «Буки» Игорь Устинов. – «1С» давно является нашим партнером по дистрибьюции, у нас были совместные издательские проекты – «Аллоды» и «Дальнобойщики». Мы очень трепетно относимся к нашему персоналу и бренду, который мы строили долгие годы, поэтому одной из главных задач акционеров было передать компанию в хорошие руки. Что ж, передали. Глубокая интеграция бизнесов «1С» и «Буки» пока не планируется, за образец, похоже, взят конгломерат Activision Blizzard. Вместе две российские компании теперь контролируют 40 процентов рынка.

CRYTEK НАНЯЛА СПЕЦОВ ПО СТРАТЕГИЯМ

Crysis Warhead – последний PC-эксклюзив Crytek?

Crysis Wars оказалась всего лишь довеском к Crysis Warhead.

О том, что немецкая студия Crytek завязывает с PC-эксклюзивами, знают уже все. Сейчас компания готовится к разработке своего первого мультиплатформенного проекта. Crytek активно растет. В прошлом году она открыла студии на Украине и в Венгрии, а недавно прикупила себе еще и компанию в Софии. Black Sea Studios известна по заурядным стратегиям Knights of Honor и WorldShift. Зачем Crytek понадобились специалисты-«стратеги», нам не вполне понятно. Видимо, будут переучивать. Болгарская студия переименована в Crytek Black Sea, сумма сделки хранится в тайне. Кстати, если помните, полгода назад Crytek зарегистрировала несколько торговых марок, включая Crysis Warhead и Crysis Wars. Crysis Warhead оказалась самостоятельным дополнением к сам знаешь какой игре и, поскольку не является полноценным сиквелом, будет продаваться на Западе по 30 баксов. Онлайновый магазин издателя – Electronic Arts – доступно объяснил, что такое Crysis Wars. Это многопользовательская составляющая Crysis Warhead: 21 мультиплеерная карта, дополнительные режимы сетевой игры и прочая дребедень. Жаль...

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN

ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы – профессор Ван Хельсинг…

- *Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...*
- *Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании*
- *Более 40 второстепенных персонажей*
- *Готическая атмосфера романа Брэма Стокера*

Frogwares FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by FROGWARES.

www.akella.com

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультиторгсервис" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

Борн на время выбыл из игры.

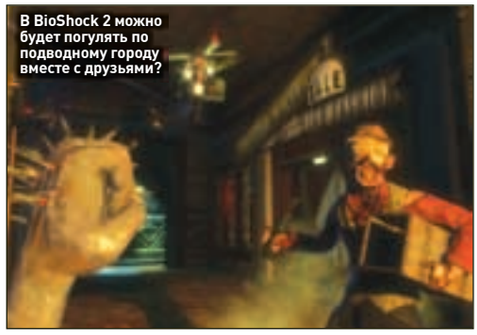
Компания Ludlum Entertainment, распоряжающаяся судьбой литературного наследия Роберта Ладлэма (Robert Ludlum), вернула права на создание игр по мотивам остросюжетных детективов этого американского писателя. С 2005 года по недавнее время они принадлежали компании Vivendi, выпустившей неплохой консольный экшен The Bourne Conspiracy. Как ты, наверное, уже вспомнил, широкой публике Ладлэм известен по трилогии о в воде не тонущем и в огне не горящем Джейсоне Борне. Ludlum Entertainment уверяет, что готова к новой сделке с игровыми издателями и ждет выгодных предложений.

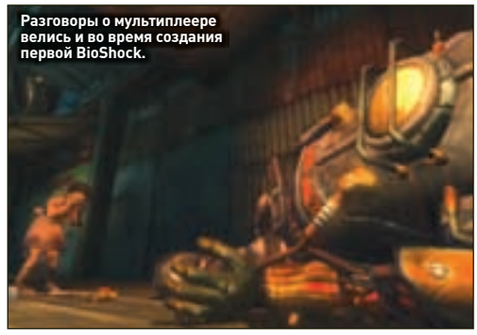
«Чужие» возвращаются!

Студия Gearbox Software, занятая созданием шутера Aliens: Colonial Marines по мотивам культовой киносаги «Чужие», привлекла к проекту множество талантливых людей. Например, сценаристов телесериала Battlestar Galactica. «Нам очень повезло, что разразилась забастовка сценаристов и эти парни оказались свободны», – смеется президент Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford). Помимо них студия наняла Сида Мида (Syd Mead) – художника, рисовавшего концепты для фильма «Чужой». Питчфорд очень доволен работой Мида и обещает, что Aliens: Colonial Marines будет верна духу киносерии.

ХОДЯТ СЛУХИ

В BIOSHOCK 2 ПОЯВИТСЯ МУЛЬТИПЛЕЕР?

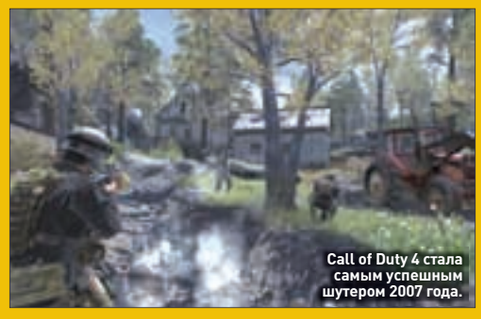

В BioShock 2 можно будет погулять по подводному городу вместе с друзьями?


Разговоры о мультиплеере велись и во время создания первой BioShock.

Студия 2K Boston, хорошо известная тебе по сумному шутеру BioShock, ищет специалиста в сфере многопользовательских игр и готова предоставить ему должность ведущего дизайнера мультиплеера. Человек потребовался для «большого проекта». Что за проект – загадка, но многие посчитали, что специалист нужен для работы над BioShock 2. Дескать, разработчики подумывали о мультиплеере, еще трудясь над первой частью, а уж в сиквеле он точно будет.

Тот, кто внимательно следит за новостями, возможно, скажет: позвольте, но ведь BioShock 2 создается в стенах новой студии 2K Marin, а вовсе не в 2K Boston. Все верно, и вопросы отпали бы сами собой, если бы в списке требований на должность ведущего дизайнера мультиплеера название BioShock не мелькало так часто. Кандидат должен быть хорошо знаком с этой игрой. «В BioShock не было многопользовательского режима, – сказано в сообщении о вакансии. – Но мы можем конкурировать с другими компаниями в этой области. Нам нужен отличный специалист, способный предоставить первоклассный дизайн мультиплеера». Поговаривают, 2K Boston поможет 2K Marin с многопользовательским режимом. Так это или нет – покажет время. Представители издательства Take-Two Interactive комментировать слухи не стали, сохранив интригу.

СОЗДАТЕЛИ CALL OF DUTY СТАВЯТ УСЛОВИЯ


Call of Duty 4 стала самым успешным шутером 2007 года.

Call of Duty этого года делает Treyarch, а следующего – Infinity Ward.

До недавнего времени было немыслимо, чтобы студия, принадлежащая издательству, сумела уйти на вольные хлеба. Однако пример Bungie Studios доказал: невозможное возможно. Создатели Halo принесли корпорации Microsoft больше миллиарда долларов, и этого хватило, чтобы откупиться и обрести свободу. Примерно по такому же сценарию решила действовать студия Infinity Ward, всем известная по серии Call of Duty. Последний проект компании – Call of Duty 4: Modern Warfare – разошелся по миру тиражом 10 миллионов копий и сейчас занимает восьмую строчку в списке самых продаваемых игр в истории США. Не удивительно, что сотрудники Infinity Ward потребовали пересмотра своих контрактов с издательством Activision. Паблишеру не хотелось терять талантливых игроделов, и все условия (какие именно – не сообщается) были приняты. Сейчас в работе у Infinity Ward два проекта: очередная часть Call of Duty (уже официально подтверждено: она выйдет в конце 2009 года) и неанонсированный шутер, над судьбой которого у Activision нет никакого контроля.

РЕКЛАМА

Тихий шёпот мощных вычислений

Порадуйте себя почти неслышным шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.

www.coolermaster.com

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies.

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неотрг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Щедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57

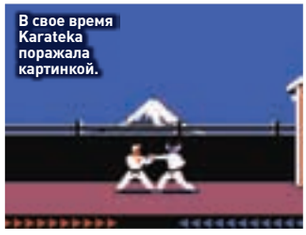
Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39

Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КлевиС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-89-04

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Гаррет Янг, продюсер шутера Quantum of Solace

Раньше игры о Джеймсе Бонде делала компания Electronic Arts, и делала не слишком хорошо. Мы, сотрудники студии Treyarch, не пытаемся исправить чужие ошибки. Да, из-за «электроников» интерес к играм об агенте 007 пошел на спад, но мы тут ни при чем. Наша задача – при помощи Quantum of Solace перезапустить серию. У нас есть только один шанс, чтобы произвести хорошее впечатление на геймеров.



В свое время Karateka поражала картинкой.

Создатель всенародно любимой экшен-серии Prince of Persia Джордан Мехнер (Jordan Mechner) решил сделать ремейк своего дебютного проекта. Файтинг Karateka вышел в 1984 году, когда гейм-дизайнер еще учился в университете (а доброй половины читателей Правильного не было даже в планах), и имела большой успех. Причем Мехнер, который уже давно практически завязал с играми, намерен лично участвовать в разработке. Он обещает, что новая Karateka будет совсем не такой, как мы могли бы ожидать. А какой? Загадка.

ФАКТ

100

долларов
стоит билет на BlizzCon 2008, которая пройдет 10–11 октября в Анахайме

GHOSTBUSTERS И BRUTAL LEGEND БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ

Никто не может понять, почему издатель отказался от Ghostbusters.

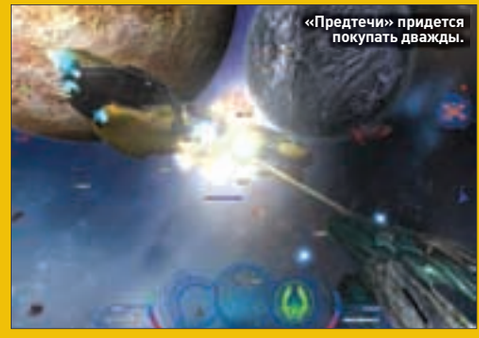
По слухам, новая Leisure Suit Larry может быть закрыта.

Объединение издательств Activision и Vivendi Games в суперпаблишера Activision Blizzard, как и ожидалось, привело к сокращениям. Избавляться будут и от людей, и от студий, и от игр. Первой жертвой стало входившее в состав Vivendi Games издательство Sierra Entertainment. Судя по всему, оно прекращает свое существование. Принадлежавшие Sierra студии ждет большая встряска: Radical Entertainment (Prototype) и High Moon Studios (The Bourne Conspiracy), скорее всего, объединят. Меньше повезло Massive Entertainment (World in Conflict) и Swordfish Studios (Cold Winter) – сейчас решается вопрос, продать их или просто закрыть.

Руководство Activision Blizzard приняло решение издать лишь пять игр, над которыми трудилась Sierra. Это игра по мотивам мультфильма «Ледниковый период 2», новые части из семейных серий Crash Bandicoot и Spyro The Dragon, а также экшен Prototype и еще один пока не анонсированный проект. За бортом остались Ghostbusters: The Video Game, Brutal Legend, World in Conflict: Soviet Assault и Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Эти игры Activision Blizzard издавать не будет. Скорее всего, права на них продадут другим паблишерам. Разработчики Ghostbusters и Brutal Legend поспешили успокоить геймеров: проекты не закрыты, хотя задержка релиза неизбежна.

«ПРЕДТЕЧИ» РАЗМНОЖАЮТСЯ ДЕЛЕНИЕМ

Выглядят «Предтечи» очень хорошо.

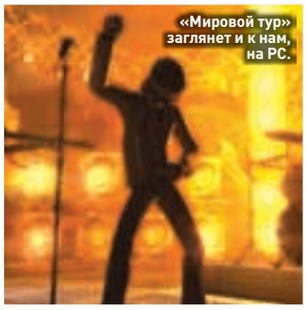


«Предтечи» придется покупать дважды.

Ролевой экшен и по совместительству космический симулятор «Предтечи» был анонсирован украинской студией Deep Shadows еще весной 2005 года. Спрашивается, и где? Разработчики уверяют, что… задумали и сделали игру слишком большой. Дескать, у них там более 250 квестов, гремучая смесь из жанров, и даже количество текста составляет около 3 миллионов знаков – почти «Война и мир». К тому же проект создается и для PC, и для Xbox 360. А выпускать пора – релиз уже пару раз задерживали, и сейчас в качестве даты выхода значится конец года. Не мудрствуя лукаво Deep Shadows и издатель «Руссобит-М» решили поделить игру пополам, на две примерно равные части. По словам разработчиков, прохождение первой половинки займет порядка десяти часов, и это без учета побочных заданий (с ними потратишь целый день). Продолжение «Предтеч» выйдет, скорее всего, в 2009 году и, судя по всему, будет содержать обе части игры – с уже исправленными программными ошибками. Злые языки говорят, что проект поделили для того, чтобы больше заработать на одном продукте, но мы ведь в это не верим, да?

Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.,
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова М.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
Администрация Зоны
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
ЧИСТОЕ НЕБО
www.stalker-game.com
GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.

РЕКЛАМА

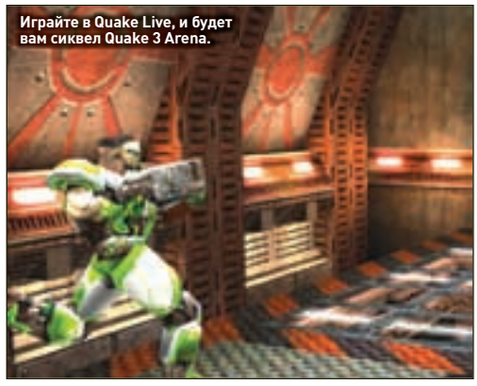

«Мировой тур» заглянет и к нам, на PC.

Guitar Hero 3: Legends of Rock стала первой игрой в серии, появившейся на PC. И, похоже, было положено начало доброй традиции. По неподтвержденной информации, следующая часть музыкального симулятора – Guitar Hero: World Tour тоже объявится на персоналке. Американская рейтинговая комиссия ESRB уже дала Windows-версии тинейджеровский рейтинг. Издательство Activision Blizzard не спешит подтверждать слухи, отгавкиваясь: «Мы пока ничего не анонсировали». Полагаем, как и в случае с Legends of Rock, портировать и выпускать World Tour будет техасская Aspyr Media.

Томпсон попал в переплет.

Как мы уже сообщали, флоридский юрист и игроненавистник Джек Томпсон (Jack Thompson) предстал перед судом. Против него выступили коллеги, уверенные, что хулитель Grand Theft Auto не раз преступал закон (в частности, лжесвидетельствовал) и не знаком с этическими нормами. Окружной судья, рассмотрев иск Флоридской коллегии адвокатов, признала Томпсона виновным в 27 серьезных нарушениях и назначила ему штраф в размере 44 тысяч долларов – за выходки в зале суда. Она также рекомендовала Верховному суду Флориды пожизненно запретить Джеку заниматься адвокатской деятельностью в штате.

id НЕ ДЕЛАЕТ QUAKE 5

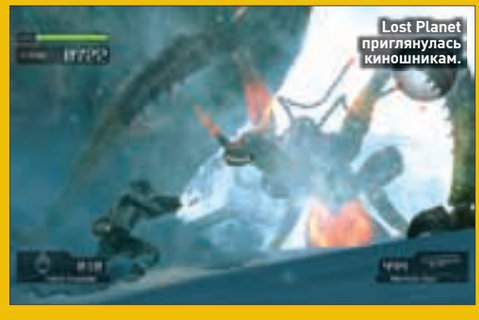

Играйте в Quake Live, и будет вам сиквел Quake 3 Arena.

Wolfenstein не будет похожа на своих предшественников.

На ежегодном слете поклонников Doom и Quake – QuakeCon 2008 студия id Software поделилась своими планами на будущее. Ключевые проекты компании на сегодняшний день – это шутеры Rage, Doom 4 и Wolfenstein (его id только продюсирует, а разрабатывает Raven Software), а также бесплатная браузерная игра Quake Live. От успеха последней, по словам Джона Кармака (John Carmack), зависит, появится ли когда-нибудь полноценный сиквел Quake 3 Arena. Пока таких планов нет, да они и не возникнут, если Quake Live не оправдает надежд. Кармак также сообщил: в настоящее время id не трудится над Quake 5. Не до нее сейчас, и так дел невпроворот.

Работа над новой игрой из серии Wolfenstein ведется стахановскими темпами, хотя в качестве даты выхода значится «когда сделаем». Главная роль вновь отведена отважному американцу Би Джею Блажковичу. Нацистские ученые открыли портал в параллельное измерение, и ничего хорошего человечеству это не сулит. Из нововведений – Блажкович впервые за всю историю серии обзаведется неназванными сверхъестественными способностями. Действие игры разворачивается в огромном городе, и по мере прохождения новые области будут становиться доступными для исследования. Так что Wolfenstein вовсе не линейный шутер, а духовный наследник GTA.

СНЕЙК СДЕЛАЕТ ИЗ LOST PLANET КИНО


Lost Planet приглянулась киношникам.

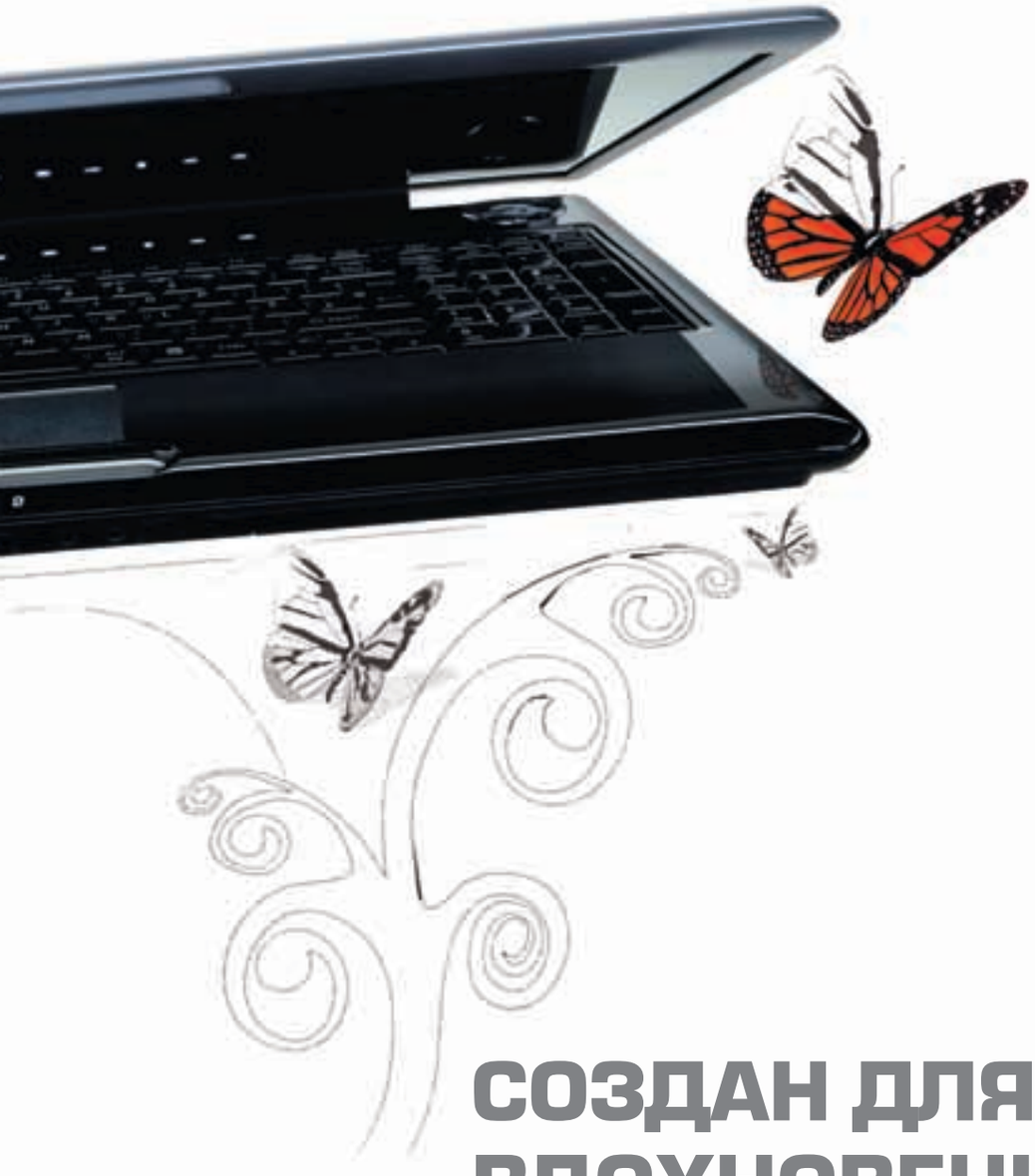
Хейтер ничуть не похож на Снейка. Но актер хороший...

Последние новости из Голливуда! Стало известно, что футуристический экшен Lost Planet: Extreme Condition скоро будет готов к переносу на большой экран. Издательство Capcom заключило договор с кинокомпанией Warner Bros. Сценарий к фильму пишет актер Дэвид Хейтер (David Hayter), который вот уже много лет озвучивает Снейка в популярной серии Metal Gear Solid. Впрочем, сочинительству Хейтер обучен не хуже, чем актерскому ремеслу, – он участвовал в написании сценариев двух частей «Людей Икс».

Новость вторая: киностудия Legendary Pictures будет сопродюсировать и софинансировать фантастический боевик Gears of War. Ранее съемками и финансами заведовала только New Line Cinema. Похоже, у фильма будет приличный бюджет и... приличные актеры. Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) из Epic Games заверил, что мы не увидим на экране ни одного рестлера или бодибилдера.
И последнее: премьера приключенческого фильма «Принц Персии» перенесена с июня 2009 года на май 2010-го. Картине нужны первоклассные спецэффекты, а их изготовление требует времени.

TOSHIBA

Leading Innovation



СОЗДАН ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

- Новый ноутбук P300 с процессорной технологией Intel® Centrino® не только является мощным и привлекательным, но и сочетает в себе гораздо больше. Некоторые называют его универсальным помощником в решении любых повседневных задач.

- Мы называем его «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.

Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

www.toshiba.com.ru

intel Centrino inside
Мощность в твоих руках

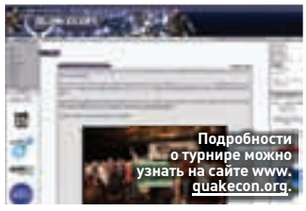
Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium

Intel, логотип Intel, Centrino, Centrino Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах. На правах рекламы

Games Fest пройдет 20–21 сентября в 26-м павильоне ВВЦ.

GAMES FEST

Компания Electronic Arts совместно с Microsoft сообщают о проведении крупнейшего в России турнира по компьютерным видам спорта под названием Games Fest. Мероприятие пройдет 20–21 сентября в 26-м павильоне ВВЦ. В программе турниры по таким играм, как FIFA 08 (отдельно для любителей и профессионалов), Crysis, Need for Speed ProStreet и Command & Conquer: Kane's Wrath для PC, а также Guitar Hero 3, Halo 3 и Project Gotham Racing 4 для Xbox 360. Турниры по консольным играм одновременно являются отборочными на World Cyber Games 2008 Grand Final, и их чемпионы отправятся отстаивать честь страны на мировой финал в Кельне. Также будут презентации новых игр, много конкурсов и дополнительных турниров. Участие во всех чемпионатах и акциях – бесплатное. Дополнительную информацию можно узнать на www.gamesfest.ru.


Подробности о турнире можно узнать на сайте www.quakecon.org.

QUAKECON 2008 ЗАВЕРШЕН

Завершился очередной сезон турнира от id Software под названием QuakeCon 2008. Основной номинацией этого шоу, как нетрудно догадаться, стала Quake, только не простая, а новая Quake Live! В турнире приняло участие огромное количество американских и европейских мастеров клавиатуры и мышки, однако победителем соревнований стал белорус Cypher, разделавшийся в финале с самим ZeRo4, который хоть и не участвовал в турнирах уже пару лет, все так же является крайне опасным противником. За свои заслуги Cypher получил солидный денежный приз – 5 тысяч долларов. Это уже второй крупный турнир после ESWC 2008, выигранный молодым белорусом за последнее время.

WORLD CYBER GAMES RUSSIA 2008

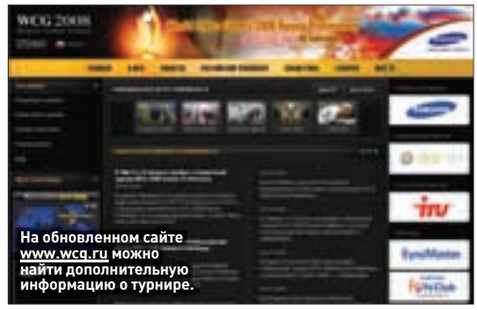
ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Наверное, сейчас нет ни одного человека, мало-мальски увлекающегося киберспортом и не знающего такую аббревиатуру, как WCG. World Cyber Games – самый старый и уважаемый киберспортивный турнир, который ведет свою историю с 2000 года. Российские отборочные соревнования к WCG 2008 состоят из двух этапов. География регионального этапа в этом году значительно расширилась: свои силы в виртуальных схватках попробуют жители 17 городов: Москвы, Санкт-Петербурга, Владивостока, Новосибирска, Красноярска, Екатеринбурга, Якутска, Самары, Иркутска, Нижнего Новгорода, Ростова-на-Дону, Уфы, Ярославля, Челябинска, Кемерова и Перми. По итогам предварительного барьера почти 300 геймеров приедут на национальный финал, который пройдет 12–14 сентября в 26-м павильоне ВВЦ. Напомним, что глобальным спонсором и генеральным партнером чемпионата традиционно выступает компания Samsung Electronics, а техническую поддержку обеспечивает компания iRU. Призовой фонд турнира составит более 55 тысяч долларов (распределяется с первого по восьмое места), а лучшие из лучших будут выступать за страну на WCG Grand Final 2008 – он пройдет 5–9 ноября в Кельне (Германия).

Официальными турнирными дисциплинами для России в этом году стали Counter-Strike 1.6 5x5, Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1, Need for Speed 1x1, StarCraft 1x1 и FIFA 08 1x1. На данный момент уже определилось большинство региональных призеров. Те же, кто представлял сборную в прошлом году, получили приглашение на WCG Russia 2008 автоматически. Обладателями так называемых autobirth являются: KPOBb (Counter-Strike, состав: Lex, Sally, Mosk, Tarlund и Romjke), Xyligan и Swift (Warcraft 3), Androide и EX (StarCraft), Alex, Wer, Nakerjija и Pavjke (FIFA 08, Pavjke заработал приглашение благодаря победе в турнире EA Sports PinCho Cup), Alan, MrRaser и Nitrous (Need for Speed).

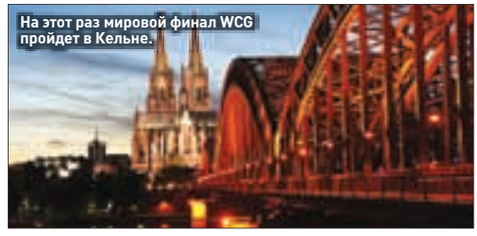
На WCG 2007 Grand Final в Сиэтле (США) отечественные атлеты сыграли крайне невыразительно. Лучшим достижением стало третье место Alan в номинации Need for Speed. Такие результаты для сборной можно назвать не иначе как разочарованием, ведь раньше россияне часто входили в призовую тройку по FIFA и StarCraft. Будем надеяться, что в 2008 году медалей самого разного достоинства окажется в копилке команды куда больше, благо ждать киберспортивного праздника осталось совсем недолго.

Alan – единственный отечественный прогеймер, который завоевал медаль на WCG 2007 Grand Final.

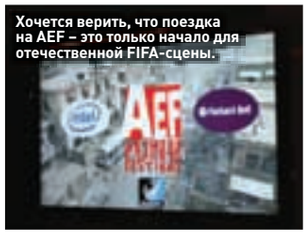

На обновленном сайте www.wcg.ru можно найти дополнительную информацию о турнире.

Pavjke получил приглашение на WCG Россия благодаря победе в турнире EA Sports PinCho Cup.

Основной дисциплиной WCG Russia 2008 традиционно станет Counter-Strike.


На этот раз мировой финал WCG пройдет в Кельне.

ВластелинКолец
Онлайн™
ТОМ ПЕРВЫЙ
Тени Ангмара™
ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ
ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "PC ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU
ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬЯ
СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЬЦА
ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В PVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY
ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.RU
РЕКЛАМА
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ТЕНИ АНГМАРА» интерактивная игра © 1995-2007 Turbine, Inc. Все права защищены, заданы патенты. Все права на территории России, СНГ, Стран Балтии © 2008 ООО «АЯТи Территория» (Ultram Online Entertainment group). Все права защищены. Часть материалов лицензирована Sail Zaroda Company/dba Tolkien Enterprises/ЗАО «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН», «ТЕНИ АНГМАРА», "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar" [illegible] "The Lord of the Rings" имена героев, событий, предметов и мест являются товарными знаками SZC [illegible] Turbine, Inc. [illegible] в регистрации ООО «АЯТи Территория».
ФИРМА "1С"
turbine
ТЕРРИТОРИЯ IT


Хочется верить, что поездка на AEF – это только начало для отечественной FIFA-сцены.

УДАЧНЫЙ ХОД

Впервые за долгое время отечественные виртуальные футболисты выехали на крупный европейский турнир, для того чтобы сразиться с грандами мирового FIFA 08 на LAN. Команда PinCho EA во главе с лидером Kalinichenko посетила турнир Antwerp eSports Festival в Швейцарии. Значимость этого события трудно переоценить – ранее за пределы России частенько ездил только Alex. Помимо Kalinichenko на турнир поехали Bydlo и Mascherano, однако наиболее заметных результатов добился Moscherano – в итоговом рейтинге он занял второе место, за что получил 1000 евро. В финале россиянин уступил португальцу LastNight. Последний, наверное, мстил за UEFA EURO 2008.

После 15 лет разлуки киберспортсмен вновь обрел свою настоящую мать.

СПУСТЯ 15 ЛЕТ

В начале XX века по всей Европе гремело смешное название Ninja in Pyjamas. Так именовала себя пятерка самых талантливых европейских игроков в Counter-Strike, в составе которой был парень с азиатской внешностью под ником XeqtR. Оказывается, судьба этого талантливого игрока складывалась не лучшим образом: мать покинула его, когда он был совсем маленьким. Его усыновила норвежская семья, однако не так давно мать и сын встретились благодаря киберспортивным достижениям сына. XeqtR дал интервью одной из корейских газет (по национальности он кореец). Мать его, увидев интервью, связалась с редакцией и встретилась со своим сыном после 15 лет разлуки!

500 ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ ЗА ОДИН ВЕЧЕР!

Все игры в CGS проходят в формате яркого телевизионного шоу.

Подошла к концу американская киберспортивная лига под названием Championship Gaming Series, или просто CGS. Прежде всего это мероприятие выделяется, конечно, призовым фондом, который перевалил за миллион долларов, а чемпионы лиги сразу получали 500 тысяч долларов! Такого размаха мировой киберспорт еще не знал. Правила участия в лиге просты – регистрируется киберспортивный клуб, в котором есть игроки в таких номинациях, как Counter-Strike: Source и FIFA 08 для PC, а также Forza Motorsport 2 и Dead of Alive 4 для Xbox 360. Интересная особенность – соревнования в Dead or Alive 4 проходят как среди мужчин, так и среди женщин. Одним из таких киберспортивных клубов, принимавших участие в CGS, стал Birmingham Salvo из Англии. В его составе не было известных имен, однако это не помешало клубу выиграть очередной сезон CGS и сорвать фантастический куш – 500 тысяч долларов!
В финале ему противостояла американская команда San Francisco OPTX, но серьезного сопротивления американцы не оказали – только в номинации Dead of Alive 4 среди женщин победу праздновали OPTX, а для тотального женского доминирования этого явно недостаточно.
Финал был показан по телевидению, и посмотрели его около 450 миллионов человек! С такими показателями можно смело заявлять, что киберспорт становится именно таким, каким мы его себе представляли в мечтах, – настоящим видом спорта, благодаря которому можно зарабатывать себе на жизнь и не стесняться статуса киберспортсмена.

РЕЗУЛЬТАТЫ CHAMPIONSHIP GAMING SERIES 2008

1-е место – Birmingham Salvo (Англия)
2-е место – San Francisco OPTX (США)
3-е место – Carolina Core (США)

GAMEGUNE 2008

Jibo, несмотря на отсутствие тренировок, удивил всех уровнем своей игры.

На этот раз Cooller только пятый...

В испанском городке Бильбао завершился один из последних турниров по классической версии Quake 3 Arena GameGune 2008. В соревнованиях приняли участие самые именитые и титулованные геймеры со всего мира. В том числе событие почтил своим присутствием наш соотечественник Антон Синьгов, более известный под псевдонимом Cooller. Основную конкуренцию ему составляли такие матерые профессионалы, как Jibo (Китай), Czm (США), Fox (Швеция), VoO (Голландия) и Av3k (Польша). Последний и оказался сильнее всех, а вот Cooller выступил не слишком хорошо, завершив турнир лишь на пятом месте.
В финале польский вундеркинд разделался с Jibo, который, в свою очередь, выбил с турнира Cooller и Spartie, в то время как Av3k умудрился переиграть самого Fox!
В турнире принимал участие еще один россиянин – Nike, однако ему не покорился рубеж группового этапа, где он одержал лишь две победы в пяти матчах.

РЕЗУЛЬТАТЫ GAMEGUNE 2008 ПО QUAKE 3 ARENA 1X1

1-е место – Av3k (Польша) – 3000 евро
2-е место – Jibo (Китай) – 2000 евро
3-е место – Fox (Швеция) – 1000 евро
4-е место – Noctis (Австрия) – 600 евро

РЕКЛАМА

EUROPA UNIVERSALIS III

Византия

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

СКОРО!

www.snowball.ru/vizantiya

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE
www.paradoxplaza.com

PC CD

snowball.ru
искусство побеждать

© 2008 Paradox Interactive. All rights reserved. Europa Universalis is a trademark of Paradox Interactive. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-9257. Факс: (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/июль 2008 года

Название игры	Издатель
13–19 июля	
1. Nancy Drew: The Phantom Of Venice	**Her Interactive**
2. Spore Creature Creator	**Electronic Arts**
3. THE SIMS 2 DOUBLE DELUXE	**ELECTRONIC ARTS**
4. Diablo Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: IKEA Home Stuff	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
9. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
20–26 июля	
1. Nancy Drew: The Phantom Of Venice	**Her Interactive**
2. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
3. THE SIMS 2: IKEA HOME STUFF	**ELECTRONIC ARTS**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. Spore Creature Creator	Electronic Arts
6. Diablo Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
9. Civilization 4	2K Games
10. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision

Лидеры продаж в Великобритании/июль 2008 года

20–26 июля	
1. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
2. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
3. WORLD OF WARCRAFT: BATTLE CHEST	**BLIZZARD ENTERTAINMENT**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. Sins of a Solar Empire	Kalypso Media
7. Civilization 4 Complete	2K Games
8. Mass Effect	Electronic Arts
9. Assassin's Creed	Ubisoft
10. Race Driver: GRID	Codemasters
27 июля – 2 августа	
1. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
2. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
3. WORLD OF WARCRAFT: BATTLE CHEST	**BLIZZARD ENTERTAINMENT**
4. Sins of a Solar Empire	Kalypso Media
5. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
6. Civilization 4 Complete	2K Games
7. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
8. Assassin's Creed	Ubisoft
9. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
10. Race Driver: GRID	Codemasters

На этот раз писать особо не о чем. Тишь да благодать. Игры, которые хорошо продавались полгода или год назад, отлично продаются и сегодня. Тоска, одним словом. Разве что не перестает удивлять малышка Нэнси Дрю. Восемнадцатая часть в серии Nancy Drew: The Phantom of Venice вот уже почти месяц возглавляет американский рейтинг самых продаваемых игр. Опережая всю ораву The Sims 2 и Spore Creature Creator. Что самое обидное, было бы неправдой сказать, будто она достойна подобной участи. Нет, я все прекрасно понимаю: серия хорошо раскручена и полностью отвечает запросам целевой аудитории – девочек-тинейджеров, сама игра проста, доступна и коротка – закончить ее сможет даже ребенок. Но! Если оценивать Nancy Drew: The Phantom of Venice, не принимая во внимание все вышеперечисленные факторы, игра – зауряднный середнячок. С чахлой графикой, с предсказуемым сюжетом – обычная бюджетная поделка. Безусловно, такие проекты имеют право на жизнь, но не хотелось бы, чтобы разработчики на них ориентировались. Иначе не видать нам шедевров уровня Grand Theft Auto IV (совсем скоро на PC) и Mass Effect – образцов в искусстве интерактивного рассказа.

Кстати, ты заметил, что в первой десятке продаж по обе стороны Атлантики отсутствует лидировавшая в прошлом месяце Age of Conan? Да, похоже, MMORPG от Funcom не удалось помериться силами с World of Warcraft. Своего игрока она нашла, но на большее не способна. Увы, проект пока слишком сырой.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Сентябрь – ноябрь 2008 года

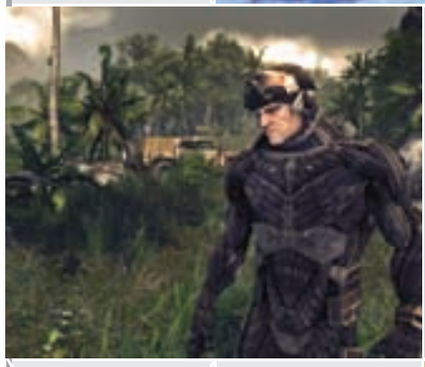
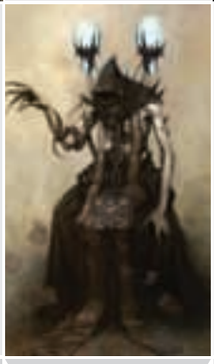
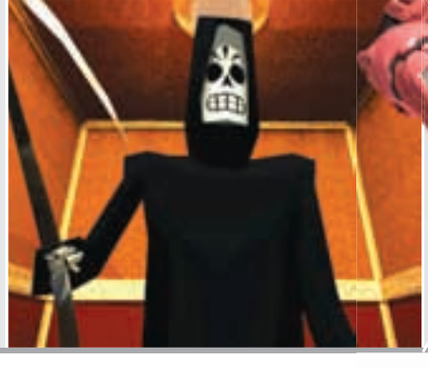
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	30 октября 2008
Aliens: Colonial Marines	**FPS**	**IV квартал 2008**
Army Men: Soldiers of Misfortune	Action	30 сентября 2008
BattleForge	Strategy	7 октября 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**23 сентября 2008**
Cabela's Legendary Adventures	Simulation	9 сентября 2008
Call of Duty: World at War	**FPS**	**11 ноября 2008**
Command & Conquer: Red Alert 3	**Strategy**	**28 октября 2008**
Crysis Warhead	FPS	16 сентября 2008
Dark Horizon	Simulation	23 сентября 2008
Dead Space	**FPS**	**20 октября 2008**
Deer Hunter Tournament	Simulation	14 октября 2008
Fallout 3	**RPG**	**7 октября 2008**
Far Cry 2	**FPS**	**1 октября 2008**
FIFA 09	Simulation	Октябрь 2008
Gothic 3: Forsaken Gods	RPG	IV квартал 2008
Grand Theft Auto IV	**Action**	**18 ноября 2008**
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Action	11 ноября 2008
Hei$t	Action	21 октября 2008
Highlander: The Game	Action	28 октября 2008
Huxley	MMO	25 ноября 2008
Just Cause 2	Action	23 сентября 2008
Left 4 Dead	**FPS**	**17 ноября 2008**
Legendary	FPS	4 ноября2008
LEGO Batman: The Videogame	Action	23 сентября 2008
Mata Hari	Adventure	Осень 2008
Mercenaries 2: World in Flames	**Action**	**5 сентября 2008**
Mirror's Edge	**Action**	**11 ноября 2008**
MySims	Simulation	28 октября 2008

Название	Жанр	Дата выхода
Need for Speed Undercover	**Simulation**	**17 ноября 2008**
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	RPG	IV квартал 2008
NHL 09	Simulation	Октябрь 2008
Nikopol: Secrets of the Immortals	Adventure	10 сентября 2008
Prince of Persia	**Action**	**18 ноября 2008**
Pro Evolution Soccer 2009	Simulation	Осень 2008
Project Origin	**FPS**	**1 октября 2008**
Pure	Racing	16 сентября 2008
Quantum of Solace	**Action**	**4 ноября 2008**
Rise of the Argonauts	Action/RPG	30 сентября 2008
Rogue Warrior	FPS	10 ноября 2008
Romance of The Three Kingdoms 11	Strategy	9 сентября 2008
Saints Row 2	Action	14 октября 2008
Shaun White Snowboarding	Simulation	15 октября 2008
Sid Meier's Civilization 4: Colonization	Strategy	Сентябрь 2008
Space Siege	Action/RPG	III квартал 2008
Spore	**Simulation**	**7 сентября 2008**
Spider-Man: Web of Shadows	Action	21 октября 2008
Still Life 2	Adventure	4 ноября 2008
The Guild 2 – Venezia	Strategy	23 сентября 2008
The Hardy Boys: The Hidden Theft	Adventure	22 сентября 2008
The Lord of the Rings: Conquest	**Action**	**4 ноября 2008**
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	Осень 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	16 сентября 2008
Tomb Raider Underworld	**Action**	**18 ноября 2008**
Velvet Assassin	Action	7 октября 2008
Warhammer Online: Age of Reckoning	**MMORPG**	**18 сентября 2008**
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	**MMORPG**	**Ноябрь 2008**

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Сентябрь – ноябрь 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	III квартал 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Сентябрь 2008
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	30 октября 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	III квартал 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	29 августа 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	III квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Сентябрь 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	III квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	FPS	IV квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2008
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	Сентябрь 2008
Валькирия. Восхождение на трон	DVS	1С	RPG	III квартал 2008
В тылу врага 2: Лис пустыни	Best Way	1С	Strategy	IV квартал 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Искусство войны: Африка 1943	1С	1С	Wargame	Осень 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	III квартал 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1С	Simulation	III квартал 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	III квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	III квартал 2008
Ночной смотрящий	Litera	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	IV квартал 2008
Петька 9	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	IV квартал 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	IV квартал 2008
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	IV квартал 2008
Санитары подземелий 2: В поисках черного квадрата	1С	1С	RPG	Осень 2008
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	23 октября 2008
Три богатыря	Cats Who Play	Новый Диск	Action	Сентябрь 2008
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	III квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1				5 **РАЙТ СЕЕТ СПОРЫ** Главный PC-эксклюзив года – симулятор эволюции Spore – в магазинах! Уилл Райт, похоже, намерен повторить успех The Sims.		
	10 **ЖЕНЩИНЫ И ИГРЫ** В английском городе Ковентри пройдет очередная Women In Games Conference. Дамы обсудят положение в индустрии игр, шмотки и мужиков.				13	14 **НЕ ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ** В 2005 году кинокомпания Sony Pictures издала на DVD анимационный фильм Final Fantasy 7: Advent Children.
15	16 **И СНОВА КРИЗИС** Crysis Warhead – это не вторая часть запланированной Crytek трилогии, а обычное самостоятельное дополнение. Интересует?		18 **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В WARHAMMER!** EA выпускает MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning. В Blizzard продолжают спокойно пить чай.			21 **ШИЛО НА МЫЛО** В 1998 году студия Bungie объявила акцию: геймерам вручали 10-баксовый скидочный купон на стратегию Myth 2 в обмен на StarCraft или Ages of Empires.
	23 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ NINTENDO** В этот день в 1989 году в Киото была основана компания Nintendo. В те далекие времена она выпускала игральные карты.	24	25 **МАСТЕР ЧИФ ЛЮБИТ ДЕНЬГИ** В 2007 году вышел консольный шутер Halo 3 и за сутки «заработал» 170 миллионов долларов. Рекорд продержался недолго – весной его побила GTAIV.	26	27	28
29	30 **ТАНЦУЕМ ФАНДАНГО** Ровно 10 лет назад вышла одна из лучших адвенчур XX века Grim Fandango. Несмотря на статус, это единственный коммерческий провал LucasArts.					

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin

http://sanitars2.ru

ФИРМА «1С»

ПОЛНЫЙ ПЭ
www.oper.ru

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

1

Метод анимации персонажей motion capture, когда на актера надевается костюм с датчиками и компьютер фиксирует его жесты и позы, использовался для воссоздания движений всех персонажей серии Tom Clancy's Splinter Cell. Всех, кроме Сэма Фишера. Его анимацию делали вручную, поскольку никакой mocap не передаст всей красоты и разнообразия движений агента Фишера.

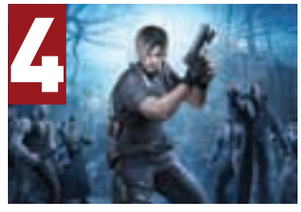
2

Девять человек, приконченных Альтаиром в экшене Assassin's Creed, – реальные исторические фигуры. Однако большинство жертв на момент действия игры – 1191 год – были стары и больны. Разработчики позволили себе вольность «омолодить» и «вылечить» их.

3

В прошлом году японская компания Suntory, производящая лимонад и всякие виски-коньяки, выпустила вкусный цитрусовый напиток Final Fantasy VII Potion. Фэны знаменитой ролевой игры мгновенно раскупили всю партию товара.

4



Три прототипа экшена Resident Evil 4 были забракованы. В одной из версий герой наводил порядок в штаб-квартире корпорации Umbrella. Действие другой разворачивалось в особняке с привидениями. В третьей снова бродили зомби. И лишь потом родился замысел той самой игры, которую мы знаем.

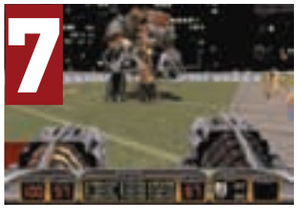
5

Питер Молине (Peter Molyneux) руководил разработкой «симулятора бога» Populous. При этом мало кто знает, что Питер не выносит изометрии (его укачивает), а Populous использовала именно этот вид. В результате Молине не то что не прошел свою игру до конца, он за нее даже толком не садился.

6

По мотивам игр не только пишут книги и снимают фильмы, но даже делают радиоспектакли. Так, в Японии на основе культового ныне экшена Metal Gear Solid была подготовлена масштабная радиопостановка. Она насчитывала 18 эпизодов и выходила в эфир в 1998–1999 годах.

7



Duke Nukem 3D жестко ругали за прославление порнографии и насилия. В Бразилии игру запретили после пальбы в кинотеатре – якобы инцидент был навеян уровнем из игры «Голливудский Холокост». На самом деле никакого порно в DN нет, а случайное убийство прохожего карается атакой врага.

8

Симулятор FIFA Soccer 96 стал первой игрой в серии, в которой футболисты обзавелись именами настоящих игроков и выучили свои позиции. До этого издательство Electronic Arts, так сказать, фантазировало.

9

Действие последнего уровня в экшене Mafia разворачивается в музее. И в этом музее даже можно побывать! Находится он в Вене, Австрия, и называется Kunsthistorisches Museum. По-нашему, значит, Музей истории искусств.

10

Ужастик Silent Hill 2 насчитывает шесть концовок. То есть никто толком не знает, чем же все-таки закончилась игра. Ясно, что не похищением инопланетянами – есть и такой финал. Судя по намекам в Silent Hill 4, в общие рамки серии вписывается та концовка, в которой главный герой покончил с собой.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ВЕНЕСУЭЛУ, СТРАНУ СВОБОДЫ И НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ! ЛЮДИ ЗДЕСЬ ДОБРЫЕ, ОТЗЫВЧИВЫЕ И ХОРОШО ВООРУЖЕННЫЕ. ВЫПОЛНЯЯ КОНТРАКТЫ, НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ СВИДЕТЕЛЕЙ И ПОЗАБОТЬТЕСЬ ОБ ОПЛАТЕ ЗАБЛАГОВРЕМЕННО. УНИЧТОЖАЙТЕ ЧТО УГОДНО, КОГО УГОДНО И КОГДА УГОДНО. ВЫ - НАЕМНИК. ПРОФЕССИЯ ТАКАЯ.

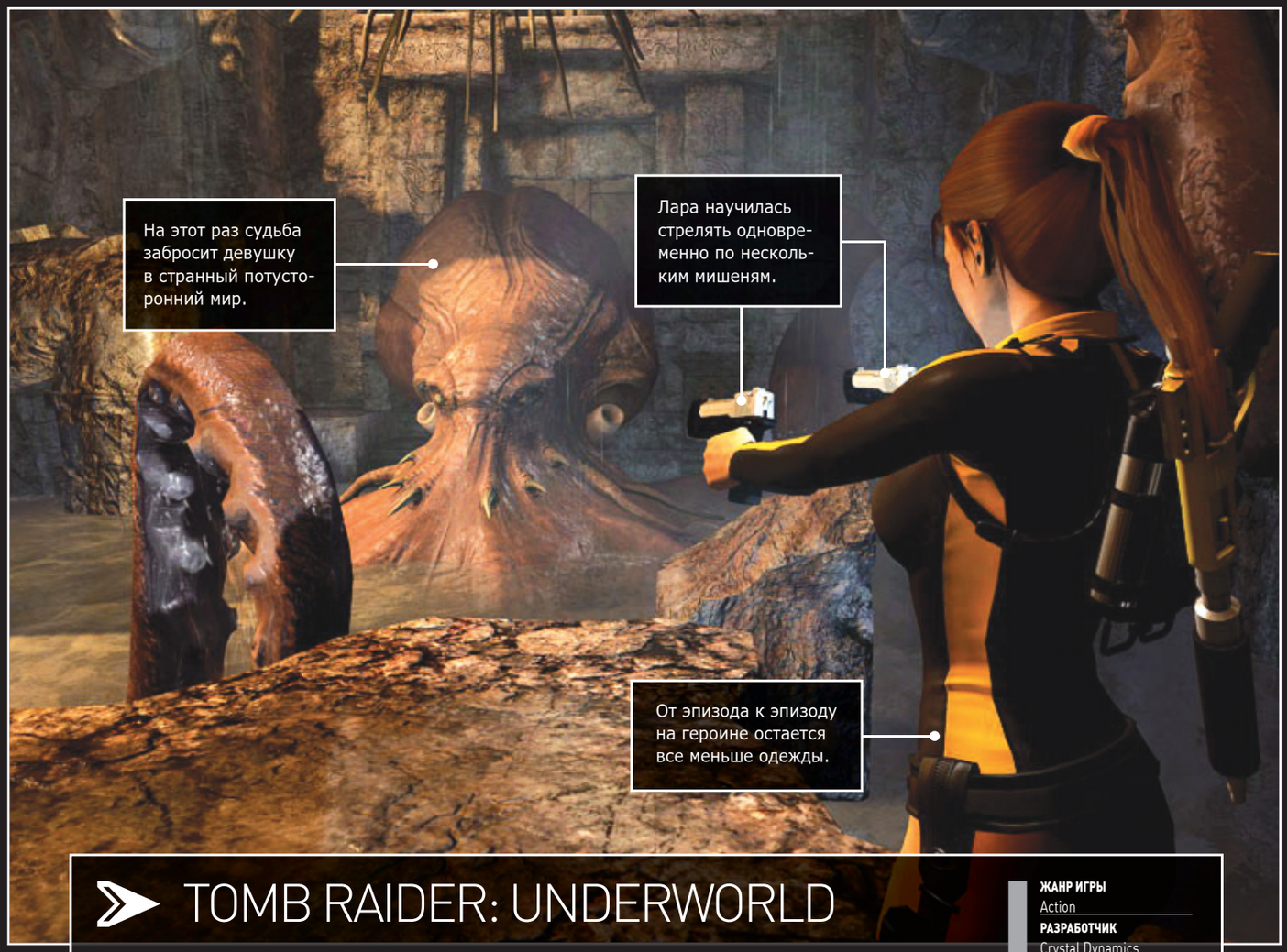
PC

XBOX 360 PlayStation®2 PLAYSTATION 3

16+

©2008 Electronic Arts Inc. EA, Pandemic, Mercenaries, Mercenaries 2: World in Flames, изображения EA и Pandemic являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. "PlayStation", изображения "PLAYSTATION" и являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, изображения Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии от Microsoft. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

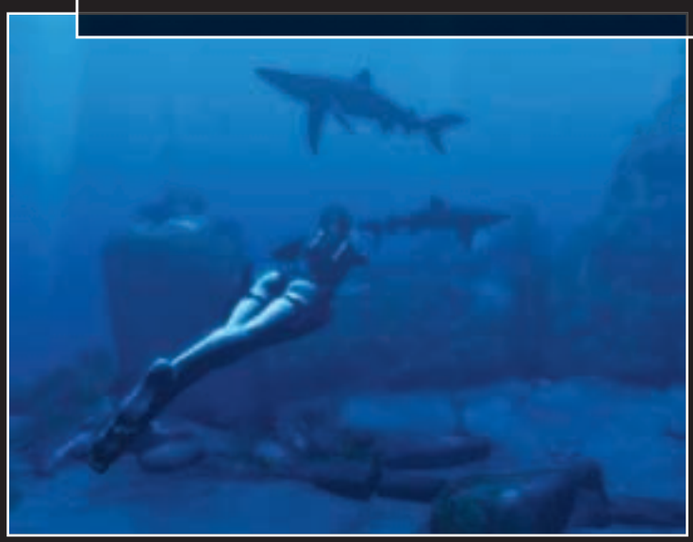
ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Весело отпраздновав юбилей в Tomb Raider: Anniversary, неутомимая Лара Крофт готовится к новым приключениям. В этот раз длинноногая дива отправляется на поиски мифического молота скандинавского бога Тора. Ее путь лежит через живописные пляжи Таиланда, ледяные острова Арктики, джунгли Мексики и другие экзотические уголки планеты. Новые акробатические трюки и высокотехнологичное снаряжение прилагаются. Вдобавок авторы обещают свободу действий и гарантируют выбор между открытым противостоянием и бесшумными диверсиями.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tombraider.com
ДАТА ВЫХОДА
21 ноября 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Тема номера №03 (51)



РЕКЛАМА

Mount&Blade

История Героя

«Превосходная игра, от которой оторваться так же просто, как победить танк саперной лопаткой»
– Навигатор

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com

PC CD

TaleWorlds Entertainment

snowball.ru перекрёсток миров

© Paradox Interactive 2008. Mount&Blade is a trademark of Taleworlds. © 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

ЖАНР ИГРЫ
Sport
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
shaunwhite-game.us.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА
14 ноября 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Симулятор сноубординга Shaun White Snowboarding строится по принципу открытой игровой площадки. На величественных заснеженных горах легко найти самые разнообразные развлечения. Тебя ждут скоростные спуски с лихими трюками, игра в снежки и даже съемки собственных фильмов, которые затем можно выкладывать в Сеть. Выбрав многопользовательский режим, ты отправляешься все на те же горы, только вместо виртуальных спортсменов по ним беспечно разъезжают другие игроки – с поиском соперников проблем не будет.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

THE WAY
NVIDIA

ACTION FORMS

BLACK PROPHECY

Эпоха космической колонизации, звездолеты бороздят просторы вселенной – банальная история. Однако студия Reakktor Media все же придала пикантности своему глобальному сетевому проекту. Главная роль в нем отводится не людям, а их творениям – кибернетической расе Туи (Tyi) и генетически модифицированным Гениденам (Geniden). Сместив со сцены своих создателей, новые народы развязали кровавую войну, в которую, конечно же, вмешались беспощадные пришельцы. Чтобы спасти человечество, нужно найти и уничтожить родину «чужих».

ЖАНР ИГРЫ
Simulation/MMORPG
РАЗРАБОТЧИК
Reakktor Media
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.blackprophecy.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТАК ВАЖНО? НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ЗДЕСЬ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НОВЫЕ ХРОМОСОМЫ? А КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЩУПАЛЬЦАМ? КРАСОТА, УДОБСТВО ИЛИ КРАСОБСТВО? А КАК ЛУЧШЕ – ГЛАЗКИ ВЕЕРОМ ИЛИ ХВОСТИК БАНТИКОМ? ЕСЛИ ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ, ТО СКОЛЬКО ДУШ У СОРОКОГЛАЗКИ? А МОЖНО ВМЕСТО РУК – НОГИ? Я СЛЕТАЮ В СОСЕДНЮЮ ГАЛАКТИКУ НЕНАДОЛГО – ПОДОЖДЕТЕ? ЧТО ЛУЧШЕ – АГРЕССИВНОЕ ДРУЖЕЛЮБИЕ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ АГРЕССИВНОСТЬ? А ЧТО, БЫВАЕТ ДРУГОЙ ТУРИЗМ, КРОМЕ КОСМИЧЕСКОГО? СЧИТАЮТ ЛИ ИНОПЛАНЕТЯНЕ САМИ СЕБЯ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ? ЕСТЬ ТАКОЕ ЖЕ НЕБО, НО ДРУГОГО ЦВЕТА? РАЗРЕШИТЕ К ВАМ ПРИСТЫКОВАТЬСЯ? КОЛЛЕГА ИЛИ КОТЛЕТА? И КУДА НАС ЗАНЕСЛО? А КЕМ ВЫ ХОТИТЕ СТАТЬ, КОГДА ОТРАСТИТЕ ЛАПЫ? КАКУЮ ВСЕЛЕННУЮ СОЗДАДИТЕ ВЫ?

SPORE™. КОНТРОЛИРУЙТЕ ЭВОЛЮЦИЮ, СТРОЙТЕ ЦИВИЛИЗАЦИЮ И ИЗУЧАЙТЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ КОСМОСА. ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧЕНЫ ТОЛЬКО ВАШЕЙ ФАНТАЗИЕЙ. ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧНЕТСЯ НА WWW.SPORE.COM

12+ www.pegi.info

PC DVD

Mac

SPORE

© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название SPORE являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Название и логотип Mac являются зарегистрированными товарными знаками Apple Computer Inc. в США и других странах. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

BORDERLANDS

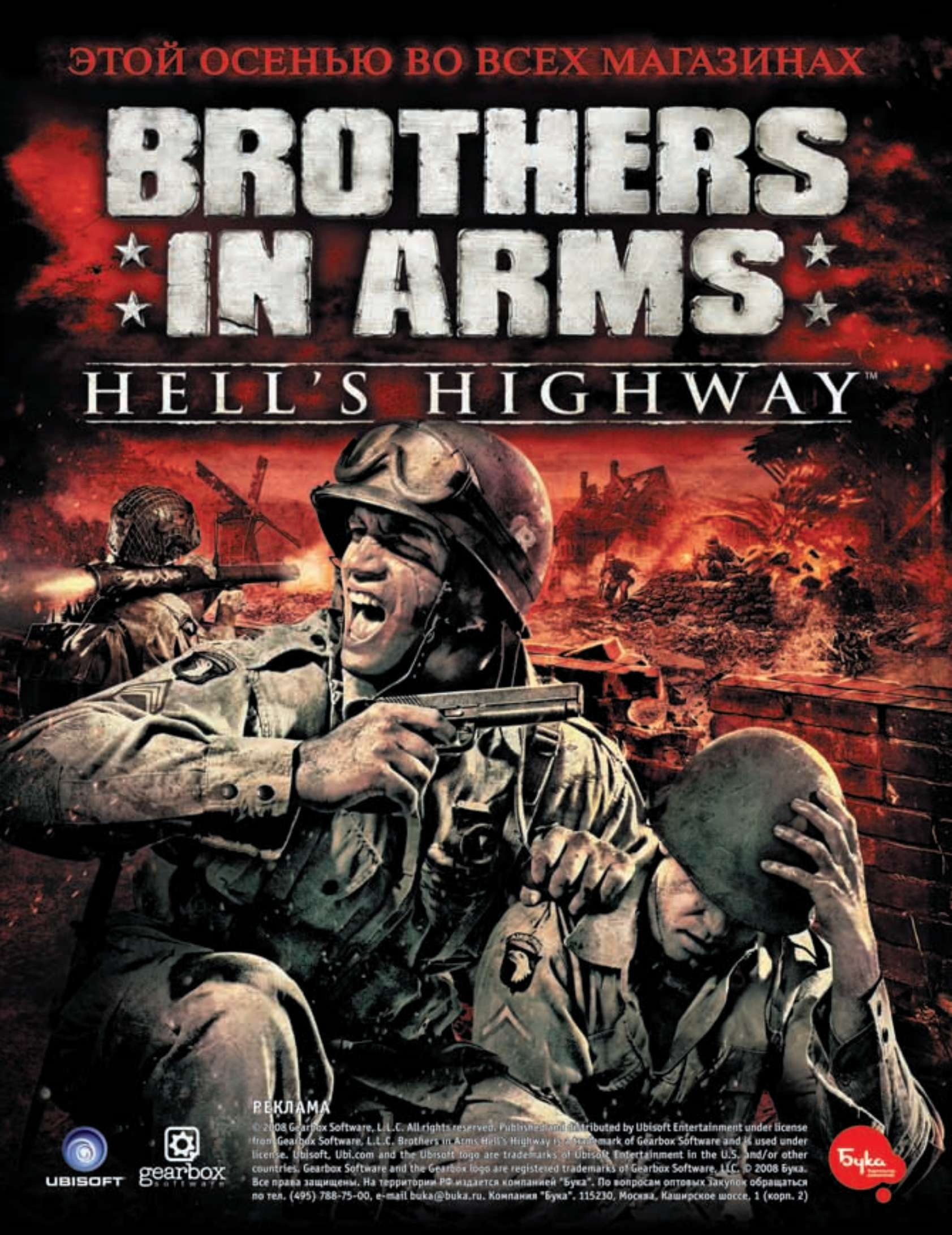
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.borderlands-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью №02 (50)

Шутер от первого лица Borderlands наповал сражает своим размахом – сотни тысяч (!) видов оружия, большой выбор транспортных средств и ролевая модель развития героев встречаются не в каждом экшене. Впрочем, стоит ли удивляться, если над игрой работают авторы серии Brothers in Arms и компьютерной версии Halo: Combat Evolved? Проект ориентируется на совместное прохождение, причем напарником совсем не обязательно становится твой приятель – разделить тяготы войны можно с любым игроком в Сети. Скрестим пальцы, из Borderlands может выйти настоящий хит.

ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY™



РЕКЛАМА

UBISOFT

gearbox SOFTWARE

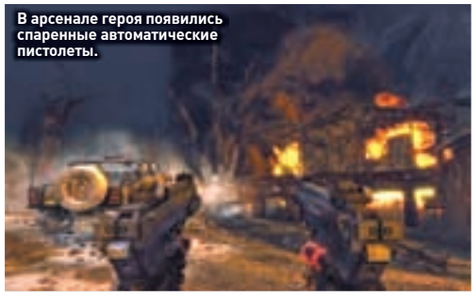
© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Главное достоинство Crysis – фотореалистичная картинка – никуда не делось.

Автопарк пополнился новым транспортом.


В арсенале героя появились спаренные автоматические пистолеты.

CRYSIS WARHEAD

ГЛОТОК СВОБОДЫ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Crytek Budapest
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.crysis-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Парадоксально, но факт: Crysis разочаровала многих ценителей жанра, с нетерпением ожидавших проект. Разработчики сами подорвали доверие поклонников стремлением добиться плавного развития событий. Большая часть приключений оказалась под жестким контролем сценария. Скованные сюжетными путами, игроки были вынуждены послушно отстреливать возникавших перед носом противников и двигаться вперед проторенной тропой. Но в Crysis Warhead все будет по-другому.

Нам вновь предстоит пережить бои с корейцами и «неожиданное» нападение инопланетян.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЭДЕМ

Венгерское подразделение студии Crytek готовит самостоятельное сюжетное дополнение, действие которого разворачивается параллельно событиям оригинальной игры. Поэтому вновь знакомиться с гостями из космоса не нужно. Мы и так знаем, что на живописный остров рухнул метеорит, который было прибрала к рукам Северная Корея. Но Штаты такое положение дел не устроило, и вымуштрованный американский спецназ отправился на урегулирование дипломатического конфликта. Свалившийся на Землю булыжник на поверку оказался инопланетным кораблем с агрессивными «чужими» внутри. Не обращая внимания на цвет кожи, монстры принялись методично истреблять как американцев, так и корейцев, попутно адаптируя под свои нужды окружающую среду. В результате тропический остров превратился в заснеженный ад с заиндевевшими пальмами и ледяными статуями не успевших спрятаться солдат.

На этот раз в центре внимания оказался сержант Сайкс по прозвищу Психопат – верный боевой товарищ Номада из оригинальной Crysis. Там он появился в кадре ненадолго и сразу пропал из поля зрения, отправившись на другую часть острова. Теперь же мы вместе с ним сможем досконально изучить новый уголок проклятой земли.

БРЕВНОМ И ПИСТОЛЕТОМ

Как и Номад, Психопат облачен в боевой нанокостюм, который по-прежнему выгодно отличает проект от других представителей жанра. Эластичный скафандр наделяет вла-

Большая часть новых приключений, растянутых на десять часов, приходится на свободные боевые действия.

Факты

1 остров, заросший пальмами и покрытый льдом

2 пистолета одновременно использует герой

10 часов ураганных сражений в тропиках

МАКСИМАЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ЗА 600 ДОЛЛАРОВ

В высоком разрешении и при максимальном качестве графики оригинальная Crysis умудрялась тормозить даже на мощных системах, оснащенных новейшими видеокартами. Сотрудники Crytek признали, что это перебор, и вплотную занялись оптимизацией движка. Теперь они утверждают, что Crysis Warhead при высоких графических настройках будет уверенно выдавать 30–35 кадров в секунду на компьютере всего за 620 долларов. При пересчете по текущему курсу получается чуть меньше 15 тысяч рублей.

дельца недюжинной силой и сверхчеловеческой быстротой, неплохо защищает его от пуль и даже делает невидимым. Вот только положить все четыре горошка на ложку нельзя. Приходится постоянно выбирать, что важнее на данный момент: с проворством антилопы метнуться в кусты или изящно раствориться в воздухе, играючи подхватить тяжелую бочку или превратить одежду в бронированный кокон.

В Crysis скафандр служил в основном бронежилетом, остальные его свойства использовались эпизодически. Однако в Warhead ситуация изменится. Из геймплейных роликов видно, что сержант Сайкс от природы довольно медлителен. Если Номад горной ланью носится по джунглям, то этот тяжеловес ступает основательно и неспешно. Соответственно и ускорением ему придется пользоваться чаще. Не останется костюм без дела и в других ситуациях, ведь большая часть новых приключений, растянутых на 8–10 часов, приходится на боевые действия. Передвигаясь по острову пешком и на различном транспорте, герой то и дело натыкается на вражеские укрепления, которые можно штурмовать десятком разных способов. Ты сам решаешь, идти напролом, положиться на стелс-систему костюма, перемахнуть стену вдали от часовых или вообще не связываться и обойти вражеский лагерь стороной. Никто не заставляет размениваться на мелочи, следуя к основной цели, но, согласись, глупо отказывать себе в удовольствии еще немного пострелять.

Тем более что в арсенале бойца появилось уникальное оружие, в том числе гранатомет и спаренные автоматические пистолеты. Гвоздем же программы станет противотанковая мина: если удастся установить ее на пути тяжелой техники, та превратится в пылающий металлолом. Вообще, в Crysis Warhead немало разнообразных ловушек. Даже сваленные в кучу бревна могут стать для врага западней. Авторы обещают бескрайний простор для творчества и всяческих экспериментов. К тому же дополнение, не уступая по зрелищности оригиналу, лояльнее относится к устаревшим системам – движок существенно оптимизировали. С такими козырями новый проект обречен на успех. **PG**

Свойствами нанокостюма теперь придется пользоваться чаще.

ТРИЛОГИЯ CRYSIS

Ранее представители Crytek заявляли, что Crysis задумывалась как первая часть трилогии, однако будущее второго и третьего эпизодов пока туманно. С одной стороны, вместо полноценного продолжения авторы готовят банальное дополнение. С другой, кроме имени Crysis Warhead они зарегистрировали торговые марки Crysis Wars, Crysis Annihilation и World in Crysis. Как эти заголовки связаны с игрой и связаны ли вообще, пока неясно.

Большая часть игры проходит на открытой местности, и ты сам решаешь, как действовать в той или иной ситуации.

Crysis Warhead будет зрелищнее оригинала, но менее требовательной к системе. Движок грамотно оптимизировали.

UAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.
- 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.
- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.
- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.
- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".
- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.

Все подробности на сайте

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
EXTREME EDITION

- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
- 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
- Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.

www.4x4game.ru

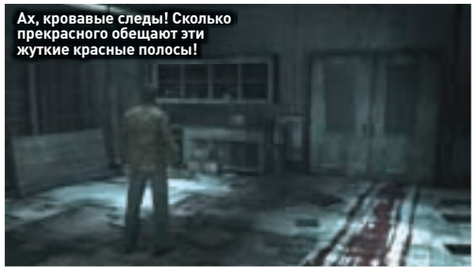
1С ФИРМА «1С»

ASE avalon style entertainment

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.

Классический ракурс Silent Hill.


Ах, кровавые следы! Сколько прекрасного обещают эти жуткие красные полосы!

Кажется, отсылок к предыдущим частям в игре будет и впрямь предостаточно. Это, скажем, привет из Silent Hill 3.

SILENT HILL: HOMECOMING

ВСЕ ТУМАННО

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Double Helix Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.silenthill5.net
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Акира Ямаока, музыкальный продюсер проекта и гениальный композитор

Серия игр Silent Hill – то, ради чего действительно стоит жить. Это не высокопарная лирика: японцам из Team Silent, много лет назад сочинившим недетскую сказку о человеческой природе, бесконечной силе воображения и неотвратимости наказания, мировое сообщество давно уже должно скинуться на безбедную старость, дабы ничто не отвлекало светлые умы от дальнейшей работы над лучшим хоррором в истории индустрии. Кажется, эти четыре эпизода вместили в себя все: любовь и ненависть, рождение и смерть, всевозможные миры по обе стороны бытия, а также десятки их причудливых обитателей... Нынешней осенью нам предстоит долгожданное возвращение в вечно туманный Сайлент Хилл, и невозможно говорить об этом без внутреннего трепета! Хотя на первый взгляд с ним можно и подождать.

Хотя бы потому, что Silent Hill: Homecoming – первый эпизод сериала, создаваемый за пределами японских островов (неплохой, но все же проходной спин-офф Silent Hill: Origins для PSP, конечно, не в счет). Разработкой игры занимаются способные ребята из студии The Collective, не так давно объединившиеся с остатками еще одного мощного коллектива – Shiny. Альянс получил имя Double Helix Games. Поклонники Silent Hill по-прежнему недоумевают: как можно было так поступить с франшизой?

Размер ножа прибавляет уверенности: для такого тесака этот песик мелковат.

Неужели в Konami совсем-совсем ничего не понимают?
Конечно же, это не так. Именно поэтому главной установкой, озвученной в самых первых интервью, разработчики назвали возвращение к истокам: «Большинство игроков полюбили эту серию после второй части, и именно на нее мы будем ориентироваться». Silent Hill 2 – психологическая драма о кошмарах доведенного до отчаяния клерка Джеймса Сазерленда; ориентир, что и говорить, не самый худший... Не меньше проблем с головой и у протагониста Homecoming Алекса Шепарда. Самое время с ним познакомиться.

ЛЕСТНИЦА ШЕПАРДА

Итак, Алекс Шепард, 22-летний солдат. Военного в нем воспитал отец – человек, отобравший в свое время у маленького Алекса и его младшего брата все игрушки и заставивший обращаться к нему исключительно «сэр». Взаимоотношения членов этой странной семьи были столь своеобразными, что, едва достигнув призывного возраста, Шепард тут же записался на службу. Мы знакомимся с ним сразу после того, как он, пережив тяжелую контузию, по какой-то причине возвращается домой, в небольшой городок Шепардс-Глен. Причина становится ясна позднее: из всех родных Алекс застает только мать, у которой за время их разлуки появились признаки психического расстройства. Отец, младший брат и собака пропали – и все немногочисленные следы ведут... так точно, в старый добрый Сайлент Хилл.
Ставим сценаристам жирный плюс: завязка небанальна и, главное, дает отличную возможность как следует раз-

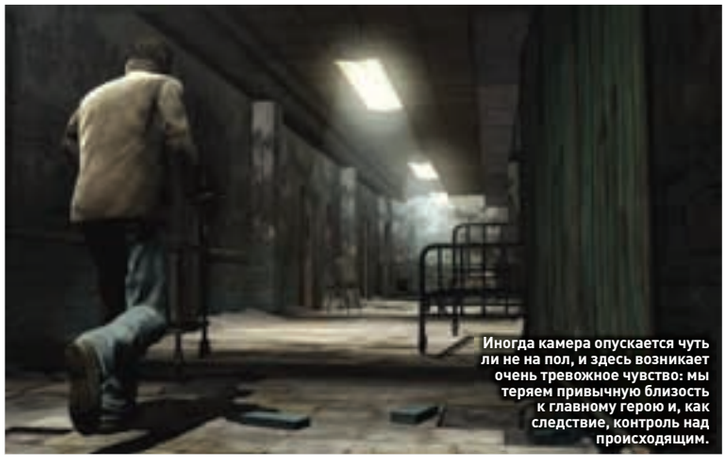
Факты

1 гениальный композитор Акира Ямаока

2 города, слившихся в кошмарное единое целое

2 брата, связь между которыми изменяет ткань реальности

6 видов оружия – нож, молоток, топор, монтировка, пистолет, обрез



Иногда камера опускается чуть ли не на пол, и здесь возникает очень тревожное чувство: мы теряем привычную близость к главному герою и, как следствие, контроль над происходящим.

Света действительно много – порой настолько, что игра начинает походить на какой-нибудь дамский квест.

Много лет назад Team Silent сочинила недетскую сказку о человеческой природе, бесконечной силе воображения и неотвратимости наказания.

вить сюжетную линию. Хотя фильм «Лестница Иакова» вышел в далеком 1990-м, его основные мотивы, которые с легкостью угадываются в Silent Hill: Homecoming, актуальны и сегодня. Война повсюду. Она смотрит на нас с экранов телевизора, с газетных передовиц и с уличных плакатов. Мы сроднились с войной, она стала для нас второй матерью, и в таких условиях нелишне напомнить, что еще никто не возвращался из ее ада похорошевшим. Кроме того, вооруженные конфликты интернациональны, они понятны всем, и здесь неважно, по какую сторону океана находятся люди, придумавшие эту историю. Главное, чтобы был сохранен основной вектор серии – а с ним, кажется, у игры все в порядке.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

И все же перед Double Helix Games стоит очень сложная задача: сохранить сердце, изменив лицо. Ни для кого не секрет, что в четвертой части Silent Hill основные недостатки сериала стали особенно отчетливыми: неудобная камера, своеобразное, не самое комфортное управление, чудовищная боевая механика (некоторые утверждают, что она стала едва ли не основной изюминкой всего проекта: дескать, не можешь нормально сражаться с монстром – значит, боишься его), общая технологическая бедность.

КЛЯНУСЬ СВОЕЙ ТРЕУГОЛКОЙ!

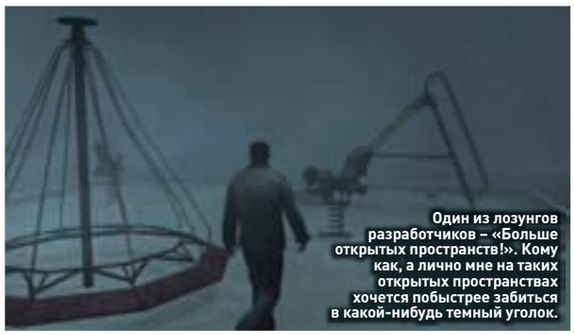
На минувшей E3 помимо подтверждения скорого выхода Homecoming на PC, чего мы все так долго ждали, был затронут и такой щепетильный вопрос, как роль главного монстра Silent Hill – Пирамидоголового – в новой части. Дело в том, что Pyramid Head по общепризнанной трактовке является плодом фантазии Джеймса Сазерленда, его визуализированным комплексом вины, а потому не может быть использован в других частях серии. Представители Konami признаются, что пока сами толком не знают, как поступить с Пирамидоголовым, но его киношный вариант им очень нравится.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В интернете активно ходят слухи о том, что цифру 5 из названия в самый последний момент убрали не зря и что в разработке уже находится «настоящая» пятая часть игры, и разрабатывают ее как раз хозяева бренда – японцы из Silent Team. Об этом говорят очень серьезные аналитики, и все же верится в такое развитие событий с трудом: по всем признакам Silent Hill: Homecoming – проект высшего класса, на создание которого брошены лучшие кадры Konami. Об этом же твердит и Акира Ямаока, один из идейных вдохновителей проекта: «Мы хотим открыть двери в этот мир заново – поверьте, он того стоит».

Разработчики обещали новых монстров... Один из них, должно быть, перед нами.

Обрати внимание на накрашенные женские ногти в пасти чудовища и вторую пару ног. Еще один конек серии: наличие привычных вещей в непривычных местах. Пробирает до мурашек, верно?



Один из лозунгов разработчиков – «Больше открытых пространств!». Кому как, а лично мне на таких открытых пространствах хочется побыстрее забиться в какой-нибудь темный уголок.

Над саундтреком вновь трудится блистательный Акира Ямаока, а в одном из роликов слышен божественный голос Мелиссы Уильямсон...

На каждое из этих обвинений у разработчиков пятой части есть аргументированный ответ.

Камеру они сразу разместили у Алекса за плечом – с момента выхода Resident Evil 4 ничего лучше так и не придумали. Изредка, в моменты управляемых кат-сцен (где для выживания необходимо быстро нажать определенную комбинацию клавиш), она то возносится к потолку, то совершает эффектный пролет через все декорации. Подобные вставки – не единственные. Нас ждут и флешбэки (тоже управляемые!), где на происходящее мы смотрим глазами протагониста. Эти детали призваны разнообразить мир игры, сделать его более живым и богатым.

С управлением также поступили довольно хитро и максимально его упростили. Главную роль теперь играет окружение: почти все предметы, которые попадутся Алексу Шепарду под руку на его нелегком пути, он сможет поднять, сдвинуть с места или бросить. Забаррикадировать особо опасные проходы? Пожалуйста! Устроить монстрам ловушку? Легко! Игроку больше не нужно бороться с дверными ручками и блуждать в хитросплетении коридоров в поисках выхода: задачи станут интереснее и разнообразнее.

Схватки также упростят. Это спорное решение. С одной стороны, беспомощность перед опасным миром потустороннего – классическая черта серии; с другой – неубиваемые призраки и чрезмерный крен в сторону экшена не сделали Silent Hill 4 лучше. Поэтому авторы остановились на, будем надеяться, золотой середине: нам готовят страшных, но вполне уничтожаемых монстров, от одного вида которых, не говоря уже о сокрушительных атаках, кровь леденеет в жилах. К тому же Шепард – солдат. И он в отличие от изнеженного яппи Сазерленда или неуравновешенной девчушки Ширли Мейсон сможет дать достойный отпор созданиям тьмы.

РУМЯНА, ТЕНИ, БЛЕСК

А вот как авторы справятся с визуальной блеклостью, пока не очень понятно. С одной стороны, переходы из обычного мира в параллельный происходят на лету, без дополнительных подзагрузок. И анимация персонажей выполнена просто фантастически... С другой – размытые, невнятные текстуры, кривоватые даже по меркам Silent Hill 3 модели, пустынные локации. Стоит, впрочем, держать в уме тот факт, что от одного показа к другому Silent Hill: Homecoming только хорошеет: первые скриншоты ужасали (и отнюдь не по причине правдоподобности на них запечатленного), последние же вполне себе ничего. Визуальный стиль напоминает нам пресловутую вторую часть (пастельные тона, привычные ракурсы, знакомая игра света и тени) и фильм Кристофа Ганса – пожалуй, лучшую на сегодня художественную картину по мотивам компьютерной игры. Именно оттуда в Homecoming перекочевала летящая вверх ржавчина, мертвые безликие медсестры, плотный, вязкий воздух...

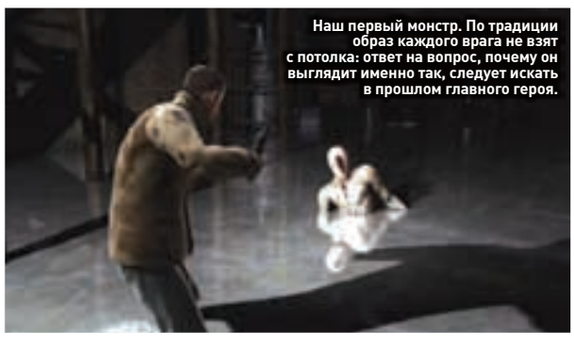
ВО МРАКЕ

Итак, чего ждать от пятой итерации самого высокохудожественного хоррора современности? Знаков – как добрых, так и не очень – великое множество. Игра создается не японской, а американской конторой Double Helix Games. Но ведь эти парни, похоже, знают о Silent Hill едва ли не больше самих японцев. Механика игры переживает, пожалуй, самый масштабный передел за всю историю сериала. Но данный шаг неизбежен, к тому же сделать его стоило гораздо раньше. Над созданием саундтрека по-прежнему трудится блистательный Акира Ямаока, а в первом рекламном ролике слышен божественный голос Мелиссы Уильямсон...

Все очень-очень сложно и запутанно. Но разве может быть иначе, если речь идет о туманном городке, затерянном где-то в воспетой Стивеном Кингом Новой Англии? Наверное, нет. А потому – ждем и надеемся. **PG**

БАЗИС

Русскоязычное сообщество поклонников Silent Hill – одно из самых больших в мире и уж точно самое креативное. Лучшие его представители обитают по адресу www.hometown.ru – это наиболее информативный ресурс Рунета, посвященный серии. На форуме сайта помимо прочего можно найти анализ вселенной Silent Hill объемом в несколько сотен страниц – титанический труд, ознакомиться с которым обязан каждый уважающий себя поклонник игры. Огромное спасибо человеку, скрывающемуся под ником SilentPyramid.



Наш первый монстр. По традиции образ каждого врага не взят с потолка: ответ на вопрос, почему он выглядит именно так, следует искать в прошлом главного героя.

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ · ABSOLUTE GAMES · СТРАНА ИГР · НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА · ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ · МИР ФАНТАСТИКИ

ВЕДЬМАК®

– ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ –

+ Более 200 новых мимических движений персонажей во время диалогов и внутриигровых роликов
+ Более разнообразные NPC
+ Два новых мода и мод-редактор D'jinni
+ Увеличение стабильности и скорости загрузки уровней на 80% .
+ Улучшена реакция противников во время боя
+ Все новейшие патчи (с 1.1 по 1.3)
+ Любая комбинация диалогов и субтитров из десяти доступных языков: русского, английского, польского, итальянского, французского, испанского, немецкого, чешского, венгерского и китайского (китайский язык поддерживается только 解的指小).

90 НАГРАД

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ! УНИКАЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ В ОБЫЧНОМ ИЗДАНИИ:
Игра «Ведьмак. Дополненное издание» • Бонусный диск с дополнительными приключениями и редактор приключений с руководством, путеводитель по игре и полный саундтрек в формате mp3 • DVD с фильмом о создании игры • Карта мира • Рассказ А. Сапковского «Ведьмак» • Аудио CD «Музыка по мотивам игры»

Powered by BioWare aurora 2007 Engine

CDPROJEKT: CDPROJEKT

ND GAMES

act Издательская группа

© CD Projekt Sp z.o.o, 2008. © Atari Europe, 2008. Дистрибутор – Atari Europe S.A.S.U. Название и логотип The Witcher являются зарегистрированными товарными знаками CD Projekt Sp z.o.o. Все права защищены. BioWare, BioWare Aurora Engine и логотип BioWare – товарные знаки BioWare Corp. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Основано на произведениях Анджея Сапковского. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

ТЕКСТ: МИХАИЛ СВЕТЛОВ

Ментальное эхо в работе.

Стоит прикоснуться, и мы погрузимся в воспоминания потерпевшего.

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ХОЛОДНЫЕ ВРЕМЕНА

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Action Forms
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/anabioz/
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Толстая, явно неудобная одежда. За спиной тяжеленные баллоны. В руках – подмигивающая злым синим огоньком паяльная лампа. При жизни, значит, был сварщиком. Ты на всякий случай делаешь шаг назад и поднимаешь винтовку. Наводишь ствол на неуклюже ковыляющего врага. Кладешь палец на спусковой крючок, делаешь глубокий вдох. Что?! Куда он делся?

В «Анабиозе» все не так, как кажется. Огромный ледокол «Северный ветер» – не просто затертый льдами корабль. Главный герой – не просто советский полярник. А неуклюжий сварщик вовсе не неуклюж. Правда, осознаешь это, только когда видишь, как он исчезает из прицела и одним прыжком преодолевает десять метров. Ну и наконец, сам «Анабиоз» – вовсе не кривенький постсоветский шутер, каким видится в первые пять минут игры.

Оказывается, ты можешь предотвратить смерть этого человека.

СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР

Настоящий атомный ледокол не корабль, а жуткое стальное чудовище, построенное специально для того, чтобы крошить толстенные льдины. Длина такого корабля может достигать 150 метров, а осадка (то есть расстояние от днища до ватерлинии) – 11 метров. Проще говоря, только подводная часть судна высотой чуточку не дотягивает до четырехэтажного дома. А «Северный ветер» кажется в несколько раз больше: огромные залы, забитые машинами непонятного назначения; темные коридоры. И самое страшное – периодические выходы наружу, в метель. Потому что куда ужаснее темноты в «Анабиозе» – холод. Главный страх, не оставляющий тебя ни на секунду, – это страх замерзнуть. Поэтому двигаешься ты перебежками. От полупотухшего костерка к настольной лампе; из отсека, где както удалось включить отопление и свет, в жаркое машинное отделение. А между этими островками тепла – холодные

Холод ощутим почти физически. Временами хочется даже подуть на «озябшие» пальцы, лежащие на клавиатуре.

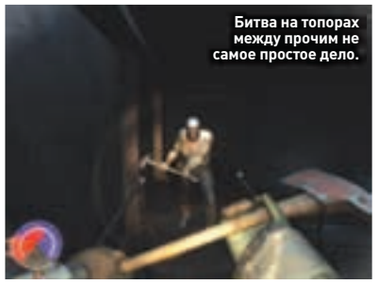
Факты

6 разных видов чудовищ увидели мы за час игры

3 видами оружия воспользовались за то же время

9 атомных ледоколов существует в мире

А вот и одно из воспоминаний погибшего.


Битва на топорах между прочим не самое простое дело.

внутренности ледокола. Морозный воздух постепенно остужает тело героя, выгоняет из тела живительное тепло. И нужно снова искать место, где можно погреться. Потому что если на тебя замерзшего вдруг наткнутся местные «жители», будет больно.

ГРАДУС ЗДОРОВЬЯ

Термометр в левом нижнем углу одновременно играет роль индикатора здоровья. Чем ты теплее, тем сложнее тебя убить. Чуть замешкался, остыл, и вот уже одного удара самого мелкого из ледяных чудовищ достаточно, чтобы с тобой расправиться. А оружие старое, перезаряжается долго и стреляет неточно. Да и патронов, мягко говоря, не три ящика. А если они закончатся, придется отбиваться топором или в крайнем случае кулаками. Любая возможность погреться, подкопив запас прочности, в таких условиях драгоценна. Поэтому и приходится тянуть руки к электрическим лампочкам, еще работающим приборам и вообще всему, что излучает хоть немного тепла. И высматривать на стенах выключатели да рубильники, оживляющие систему отопления.

Хоррор без соответствующих случаю врагов – чушь. Поэтому над дизайном ледяных зомби разработчики трудились особенно тщательно. Толстые белесые матросы в нечистых тельняшках, сумасшедшие сварщики, стрелки с горящими белыми глазами. Покрытые инеем и ледяной коркой, замотанные в ветхую одежду. Жаждущие только одного: как бы все так устроить, чтобы ты поскорее к ним присоединился. Временами они пугают по-настоящему, особенно в нескольких заскриптованных сценках, о которых мы пока целомудренно промолчим, чтобы не портить тебе удовольствие.

Встречаются на «Северном ветре» и обычные мертвецы, никуда не бегущие и ничьей смерти не желающие. Подойди к такому поближе, протяни руку – и окажешься в прошлом, в узловом моменте, переиграв который можно исправить ошибку, приведшую к смерти несчастного. Авторы называют эту способность ментальным отражением. Ее применение дает иногда неожиданные результаты.

СОН РАЗУМА

Так что же такое «Анабиоз»? Пожалуй, один из самых многообещающих восточноевропейских проектов года. Не такой амбициозный, как «Сталкер», но, можно надеяться, более... концентрированный. Линейный, но зато как следует продуманный. Шутер такого уровня у нас до сих пор был только один – та же эпопея о Зоне. Теперь, если все пойдет нормально, появится и второй. Конечно, до релиза еще надо дожить и случиться может все что угодно, но пока ничто не предвещает беды. Даже наоборот. **PG**

ГРАДУСНИК

Идея интегрировать индикатор здоровья в прибор, измеряющий температуру виртуального тела, одна из самых удачных. Она делает игру динамичнее и страшнее. Не дает стоять на месте. Наконец, она обоснована сюжетно. Действительно, почему бы не сделать главным оружием замороженных полярников тот же самый холод, жертвой которого они пали? Жаль только, в «Анабиозе» нет кнопки «попрыгать на месте, чтобы согреться». Она тут очень бы пригодилась.

С ПЛЕЧА

В «Анабиозе» явно есть что-то от Condemned. То ли темные страшные уровни. То ли сумасшедшие враги. То ли тайна, которую ты всю игру пытаешься раскрыть. То ли кулаки и топор в качестве базового оружия. Кстати, готовясь к рукопашной, герой наматывает себе на руки какую-то цепь с тяжелым замком.

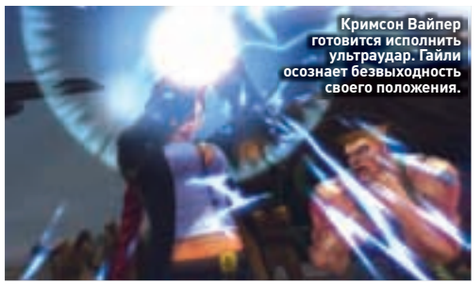
Увы, в пресс-демо ближний бой еще находился в зачаточном состоянии. Драться топором было вообще невозможно. Поэтому приходилось почти целиком полагаться на огнестрельное оружие.

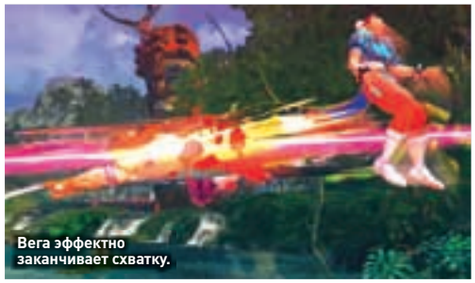
Мост под ногами, между прочим, раскачивается!

Пачка «Примы», радио – художники постарались.

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

Чун-Ли позирует для фотографов.


Кримсон Вайпер готовится исполнить ультраудар. Гайли осознает безвыходность своего положения.


Вега эффектно заканчивает схватку.

STREET FIGHTER 4

SHOW MUST GO ON!

ЖАНР ИГРЫ
Fighting
ИЗДАТЕЛЬ
Capcom
РАЗРАБОТЧИК
Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.streetfighter.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

«Я должен испытать свою силу и стать настоящим воином», – подумал молодой боец Рю. Подумал – да и записался на участие в турнире. Столь незатейливым образом началась история одного из самых известных файтингов – Street Fighter. Последняя часть, Street Fighter Zero 2, вышедшая на PC в 1998 году, была лишь слегка измененной версией Street Fighter Zero. Казалось, разработчикам больше нечего предложить игроку.

Лучшие друзья и вечные соперники.

Но спустя десять лет они заявили о триумфальном возвращении серии. Разумеется, событие такого масштаба нужно подобающе отметить, и Capcom не поскупилась на нововведения. Нам обещают бои в 2.5D. Я честно пытался представить себе двух-с-половиной-мерное пространство, но тщетно. На самом деле все довольно просто: бойцы и арены трехмерные, однако перемещаться можно только влево или вправо, как в любых двухмерных файтингах. Никаких уходов вглубь экрана в духе Tekken или Virtual Fighter, что, несомненно, обрадует давних поклонников серии. Еще одна радость: все персонажи выполнены в том же стиле, что и их спрайтовые аналоги в Zero. Благодаря технологии cel-shading происходящее на экране будет выглядеть очень сочно и ярко. Все замечательно, да как бы от частых всполохов пламени и молний не устали глаза...

Не обойдется и без новой боевой системы. Как и раньше, используется шестикнопочное управление, то есть каждый персонаж способен нанести по три типа удара ногами и руками. Не исчезли и спецприемы. В дополнение к ним появились фокус-атаки. Накопив во время боя так называемую жажду мести, можно остановить особо рьяных соперников мощным контрударом или наказать оппонентов, ушедших в глухую оборону. Помимо этого, запас пригодится для усиления суперприема. У каждого персонажа он один, как в старушке Super Street Fighter 2 Turbo. Но на сей раз также появится его усиленный вариант – ультраудар. В момент сокрушительной атаки камера движется в лучших традициях «Матрицы». А остолбеневшие от страха противники так пучат глаза, что все уличные маги тихо закуривают в сторонке.

FIGHT!

Действие новой игры разворачивается между событиями второй и третьей частей. Подобный ход Capcom не в новинку (вспомнить хотя бы серию Zero).

Турнир еще не стартовал, но выдающиеся особенности и умения Кримсон Вайпер уже сражают наповал.

Факты

1 суперудар на бойца

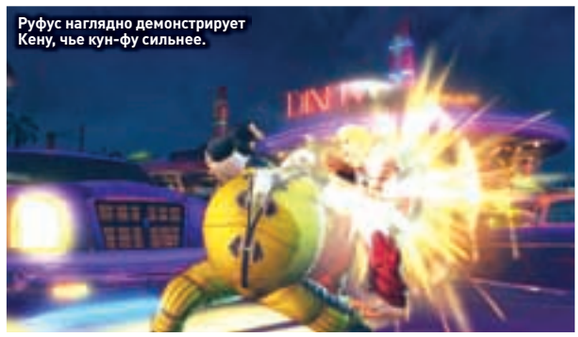
3 когтя на перчатке Веги

5 новых персонажей

6-я игра сериала, которая выйдет на PC

ДВИЖУЩИЕСЯ КАРТИНКИ

Незадолго до анонса Street Fighter 4 Capcom объявила, что по мотивам игрового сериала снимается фильм Street Fighter: The Legend of Chun-Li. Первая же экранизация «Уличного бойца» вышла в 1994 году. Главная роль там отводилась Вильяму Гайли, командиру военных сил Объединенных наций, которого играл Жан-Клод Ван Дамм. Героиней нового фильма, как видно из названия, будет Чун-Ли. Ее роль исполнит Кристин Кройк (известная по сериалу «Тайны Смолвилля»). Среди прочих уже заявленных актеров можно отметить Майкла Кларка Дункана (золотоглазый чернокожий здоровяк из «Города грехов») в роли боксера Балрога и представителя группы Black Eyed Peas Табу в роли смертоносного Веги.



Руфус наглядно демонстрирует Кену, чье кун-фу сильнее.

Второй турнир закончился, и бойцы разошлись кто куда.

Рю странствовал по свету и оттачивал свое мастерство. Сагат (или, как его еще называют, король тайского бокса) вовсю тренировался в надежде отомстить юному путешественнику за свое унижение. Спортсменка, комсомолка и просто красавица Чун-Ли на пару с майором Гайли расследовала серию загадочных преступлений, в совершении которых подозревался синдикат Шадалу. А где Шадалу, там и воскресший диктатор Байсон со своей свитой, боксером Балрогом и фанатом Росомахи Вегу. Но пути вновь свели давних знакомых вместе. Известно, что организатором турнира на сей раз выступил некто Сет, но кто он такой и каковы его намерения, пока неясно.

На очередной огонек заглянули такие «старички», как русский здоровяк Зангиф, гуттаперчевый йог Дхалсим, сумоист Эдмонд Хонда, ходячий генератор электричества Бланка и вездесущий Кен. Появятся и новые лица. Их будет четверо, не считая финального босса Сета. Первым в списке стоит здоровяк Абель. Он ничего не помнит о своем прошлом и активно преследует синдикат Шадалу в попытках вернуть память.

За ним следует фанатка высоких технологий Кримсон Вайпер. Турнир еще не стартовал, но ее выдающиеся особенности и умения уже сражают наповал. Еще один новичок – рестлер из Мексики Эль Фуерте. Он не только отличный борец с умопомрачительными захватами, но и хороший повар. Его цель – собрать лучшие рецепты планеты, попутно сделав из своих противников отменные отбивные. Замыкает ряд новичков экстраординарный толстяк Руфус. Мастер собственной разновидности кун-фу задумал победить Кена и доказать, что является лучшим бойцом Америки. Вот только выяснять, кто тут Кен, а кто не Кен, он точно не станет – и с удовольствием пройдется увесистым кулаком по физиономии каждого несчастного бойца, сунувшегося на турнир.

Файтинги – редкие гости на писишных просторах. Очередной «Уличный боец», безусловно, станет глотком свежего воздуха для любителей виртуальных мордобоев. Ко всему прочему нам обещают сетевой режим, которого так не хватало в Guilty Gear XX и ее продолжении Isuka. Если Capcom выполнит все свои обещания, Street Fighter 4 по силам стать отличным файтингом. Ждем, скрестив пальцы. **PG**

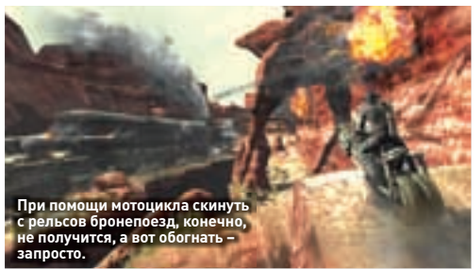
ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

В оригинальной японской Street Fighter 2 главного диктатора Шадалу звали вовсе не Майк Байсон, а Вега, а любителя перчатки с когтями – не Вега, а Балрог. Чернокожий боксер-одиночка именовался соответственно не Балрогом, а Майком Байсоном (разумеется, в честь легендарного Майка Тайсона). Однако американские и европейские издатели проекта решили, что Вега не самое подходящее прозвище для главного злодея. С их легкой руки имена троицы, которые останутся прежними и в четвертой части файтинга, перетасовали.

Разряд!

«А я однажды во-о-от такого сома зажарил!»

Без пяти минут игромисс года. Скромность и целомудрие прямо-таки вываливаются из топика.


При помощи мотоцикла скинуть с рельсов бронепоезд, конечно, не получится, а вот обогнать – запросто.

Моду на такие выкрутасы ввел еще старина Сэм Фишер.

DAMNATION

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ВЕСТЕРН

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Blue Omega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.damnationthe-game.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Хмурым, суровым мужчинам в широкополых шляпах и с огнестрельным оружием на поясах стало трудно оставаться на волне популярности. Небритые физиономии, лассо и гнедые скакуны давно вышли из моды. Со всех сторон наступают халки, хеллбои, бэтмены... Волей-неволей приходится брать в руки футуристические плазмаганы, пересаживаться с коней на мотоциклы и по ускоренной программе разучивать паркур.

Экстравагантных личностей в Damnation хватает – этого хоть сейчас в новую Prince of Persia.

Damnation сложно с чем-либо спутать. Признаться честно, такого буйства стиля в экшен-краях мы не припомним со времен BioShock. Фантазеры из Blue Omega умудрились уместить в одной-единственной игре стилистику фильма «Дикий, дикий Вест» с Уиллом Смитом, изящные пируэты а-ля «Принц Персии» и бешеный драйв серии Unreal Tournament.

ОРУЖЕЙНЫЙ БАРОН

Гражданская война в государстве, поразительно напоминающем США, немножко затянулась. На дворе начало XX столетия, а Север и Юг не торопятся прекращать обмен любезностями и шрапнелью. Безостановочные боевые действия форсировали развитие военной промышленности. За полвека страна погрузилась в этакий стимпанк с диковинными паровыми машинами и причудливыми заводными механизмами.

Не последнюю роль в эволюции инженерной мысли сыграла нечистая на руку корпорация Prescott Standard Industries (поговаривают, что разработчики так решили поиздеваться над Intel и ее процессором Pentium 4 на одноименном ядре). Шустрый коммерсант Прескотт на протяжении 40 лет умудрялся искусственно поддерживать войну и за бешеные деньги продавать вооружение обеим сторонам конфликта. Никто и не подозревал, что однажды хитрый старикашка надумает сколотить собственную несокрушимую армию и поработить измученную страну...

Но там, где зло, есть и добро. Вызов зажравшемуся злодею бросили партизаны во главе с ковбоем нового поколения Гамильтоном Рурком. Команде до зубов вооруженных миротворцев предстоит побороться за демократию и попутно отыскать без вести пропавшую красавицу-невесту Гамильтона. Коллектив Blue Omega обещает, что из Рурка выйдет не менее мужественный и харизматичный персонаж, чем Маркус Феникс из Gear of War, а Прескотт станет новым доктором Брином из Half-Life 2. Амбиции, прямо скажем, недетские. Насколько интересными окажутся персонажи, покажет время. А вот выдающиеся особенности местных барышень можно оценить прямо сейчас (см. скриншоты). На фоне этих дам в экзотических и вызывающих нарядах Лара Крофт смотрится скромной пионеркой.

ЗАГАДОЧНЫЙ БОЕВОЙ ПАРКУР

С первого анонса Damnation нарекли гремучей смесью Gears of War и Assassin's Creed. Но на самом деле с упомянутыми проектами творение Blue Omega имеет мало общего. Темп игры исключает вдумчивую пальбу из укрытий, а акробатика не слишком разнообразна и скорее напоминает Prince of Persia, чем похождения Альтаира.

Damnation похожа на экшен в привычном его понимании не больше, чем хомячок на бегемота. Постреляли, попрыгали, вроде бы уже можно посмотреть сюжетный ролик. Но нет,

Факты

1 пропавшая невеста

8 игроков в мультиплеере

12 способов пройти уровень

40 лет гражданской войны

Отныне мы знаем, куда пропадают шляпы Михаила Боярского.

Орудия смертоубийства прорисованы отменно, а скриншоты с персонажами-девушками так и вовсе можно печатать и вешать на стену.

На фоне дам в экзотических и вызывающих нарядах Лара Крофт смотрится скромной пионеркой.

сначала будь добр решить простенькую загадку или головоломку. Причем создатели клятвенно обещают вплести пазлы непосредственно в экшен. Как это будет реализовано, пока, к сожалению, не сообщается.

Каждый уровень предполагает до 12 способов прохождения. Скажем, любители пострелять во все, что движется, просто пойдут напролом. В этом случае напряженных перестрелок не избежать. Те же, кто не гнушается прыжков по платформам и номеров на трапеции, смогут снять врагов с самых выгодных позиций и добраться до конечной цели почти без проблем. И это лишь крайности. А ведь будет еще с десяток промежуточных вариантов.

ЗУБАСТЫЙ ПАЦИФИЗМ

Арсенал у борцов за мир завидный: снайперки, автоматические револьверы, ракетницы, гранаты и винтовки в самых фантастических модификациях. Экран, к слову, полностью очищен от всяческих циферок и полосок: ни индикаторов здоровья, ни счетчиков боеприпасов, ни мини-карт. Разработчики пошли на это умышленно: ничто не должно отвлекать игрока от происходящего на экране.

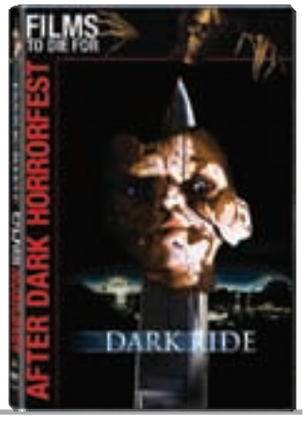
И ведь сложно не проникнуться, когда с безумной скоростью несешься по

MAKE SOMETHING UNREAL?

Уши у Damnation растут из неплохой бесплатной модификации к Unreal Tournament 2004. Три года назад Blue Omega удалось взять серебро на известном конкурсе Make Something Unreal, нынче студия метит в высшую лигу. По словам разработчиков, в рамках модификации не удалось раскрыть и трети потенциала игры. В Damnation образца 2005 года было несколько игровых персонажей, всего три типа оружия, а большая часть эффектных акробатических приемов проигрывалась в виде скриптовых роликов.

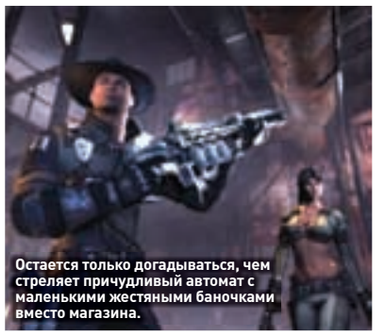
СТРАШНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Прежде чем заняться разработкой совсем не страшной игрушки Damnation, разносторонняя студия Blue Omega успела хорошенько пощекотать нервы киноманам. Сначала на экраны США вышла «Поездка во мрак» – классическая хоррор-пугалка, в которой маньяк-детоубийца пускает провинциальную молодежь на фарш. Спустя месяц прямиком на DVD прыгнул мистический триллер «Даника». История простой домохозяйки с воспаленным воображением получила несколько наград на кинофестивале в Сан-Диего.



Местных чугунных терминаторов иногда гораздо проще обойти.

Эффектно, только сразу возникает вопрос: как реализуют управление?


Остается только догадываться, чем стреляет причудливый автомат с маленькими жестяными баночками вместо магазина.

С первого анонса Damnation нарекли гремучей смесью Gears of War и Assassin's Creed.

Акробатическому таланту Гамильтона позавидует даже знаменитый убийца-паркурщик Альтаир.

отвесной стене на боевом мотоцикле. Да-да, без транспорта никуда. Обещано сразу несколько модификаций железных коней, включая здоровенные квадроциклы. Надеемся, нарушать законы гравитации на деле будет так же весело и легко, как на словах.

Дабы немного облегчить навигацию на уровнях, разработчики включили в игру так называемое Spirit Vision. Нечто подобное было в Prey. По нажатии заветной кнопочки Рурк впадает в глубокий транс и начинает отчетливо видеть через стены ауры противников и союзников. Соль в том, что персонаж с включенным Spirit Vision не может пользоваться оружием и вообще крайне уязвим. Всю прелесть навыка оценить, понятное дело, получится только в мультиплеере.

ПРИСТРЕЛИ ДРУГА

На просторных и, судя по скриншотам, довольно разнообразных картах в онлайне сойдутся до восьми игроков. Акробатика, транспорт, карты с уймой возможностей и секретов аккуратно перекочуют из сингла в многопользовательский режим. Режимы ничем особым не выделяются: «каждый за себя», «команда на команду», «захват флага» и «царь горы». Ах да, согласно последним веяниям моды Blue Omega собирается «прикрутить» возможность кооперативного прохождения сюжетной кампании.

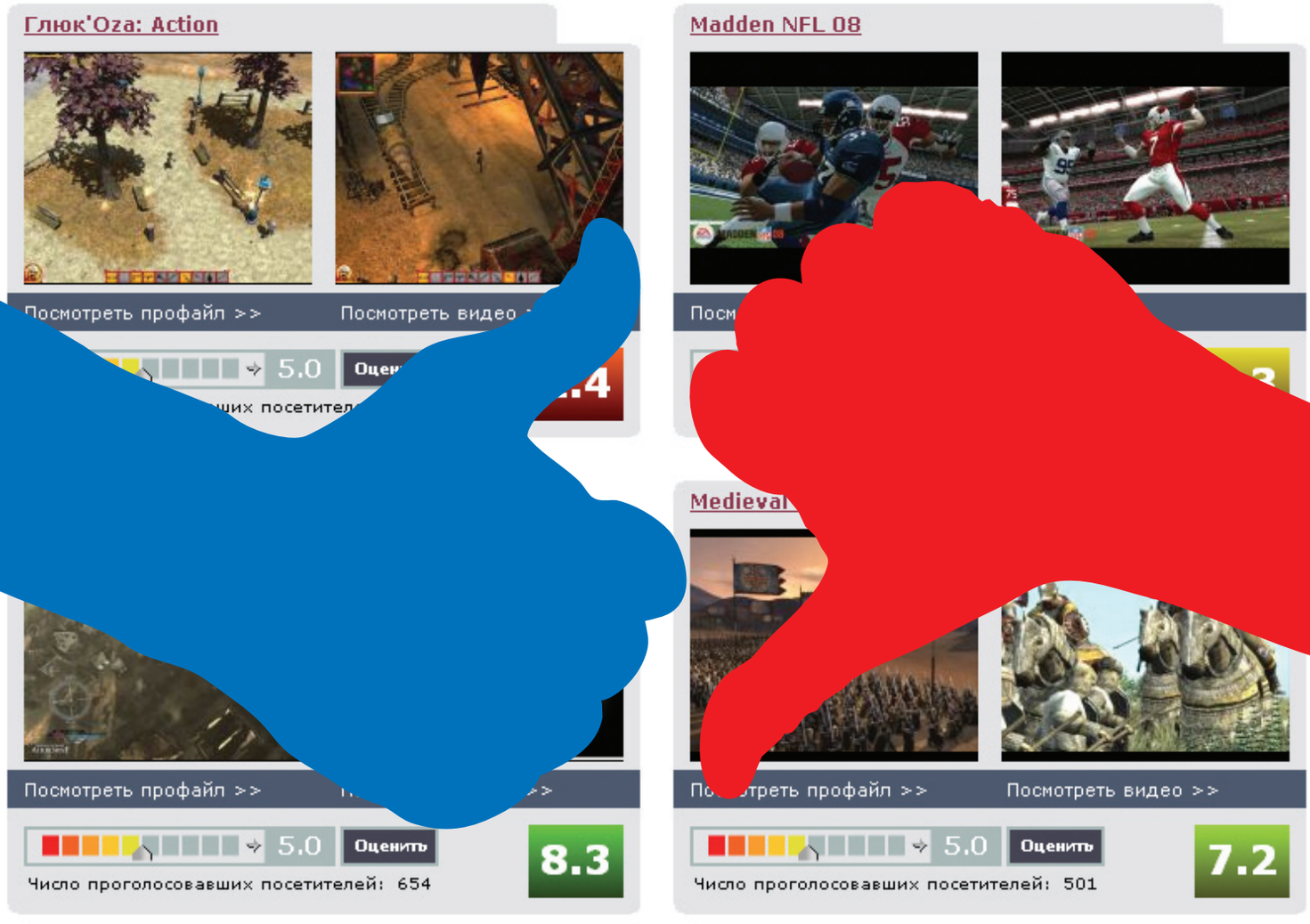
Damnation войдет в обширную плеяду сверкающих игрушек на движке Unreal 3. Картинка ничем не хуже и не лучше прошлогодней Stranglehold (даже текстуры очень похожи). «Тотальная переработка» технологии, похоже, осталась где-то в сладких снах разработчиков. Но ведь не в шейдерах и полигонах, как известно, счастье. И уж точно – не в их количестве. **PG**

СЕВЕР VS. ЮГ

Гражданская война в США, чей альтернативный ход положен в основу игры, в действительности продлилась вовсе не 40, а всего четыре года. В 1861 году 11 южных штатов отказались присягнуть свежеизбранному президенту Линкольну и смириться с отменой рабства. Противостояние Севера и Юга закончилось лишь в 1864 году и стало самым кровопролитным в истории страны – потери обоих лагерей перевалили за полмиллиона человек.

Как показывает практика, бешеный темп игры полностью исключает кемперство.

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Особенно похорошел газон. Allianz Arena и зрители – без существенных изменений.

350 новых движений – это много или мало?

FIFA 09

СВЕТ В КОНЦЕ ТОННЕЛЯ

ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa09.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

С запуском Xbox 360 и PlayStation 3 спортивному подразделению EA, кажется, стало глубоко наплевать на такую отсталую платформу, как PC. Начиная с FIFA 07, владельцы консолей нового поколения наслаждаются продвинутым футбольным симулятором с отменной физической моделью, плавной анимацией и лощеной графикой, а приверженцам персоналок достаются лишь крохи с барского стола: из года в год мы получаем патч за кругленькую сумму.

Если бы на стене в штаб-квартире издателя-гиганта висел рецепт создания PC-версии футсима, то выглядел бы он приблизительно так: 1) игнорировать пожелания игроков по улучшению игры, не обращать внимания на критику, мольбы фанатов опомниться и призывы поиметь совесть, думать о продажах; 2) вымучить одно-два (больше нельзя, Sony и Microsoft неправильно поймут) «потрясающих» нововведения, чтобы напустить туману; 3) исправить особенно критические баги (опционально); 4) 50 процентов бюджета пустить на рекламу, еще 40 отдать Роналдиньо и Руни (чудес не бывает, сама игра не распродастся, а эти парни что надо – дети их обожают); 5) закатать мастер-диск, растиражировать, в последующую пару месяцев не открывать прессу, не посещать игровые ресурсы, считать прибыль, отдохнуть на фешенебельном курорте, через год повторить.

Было смешно и до горечи обидно читать неожиданные заявления представителей EA. «Персоналки еще слишком слабы и едва ли справятся с обработкой искусственного интеллекта next-gen-версии», – огорошил всех в прошлом году Джо Бут, продюсер FIFA 08 для консолей следующего поколения. Как же так получается? Crysis персоналки тянут, с Gears of War справляются, а обработать движения 22 игроков, бегающих по зеленой поляне за одним мячом, для современного «железа» непосильная задача?.. Сразу после выхода откровенно ужасной (взглянем правде в глаза) FIFA 08, еще эксплуатировавшей движок и наработки версии пятилетней давности и в очередной раз не предложившей ничего нового, поклонники были не на шутку разгневаны. И тут как нельзя вовремя поползли слухи о next-gen-версии FIFA 09. В течение года они только подтверждались, но пару месяцев назад выяснились преинтересные детали. Очередная FIFA на PC не будет портом ни с Xbox 360/PS3, ни с PS2. «Электроники» готовят для компьютеров эксклюзив. Весть на первый взгляд приятная, но оставим преждевременное ликование и присмотримся повнимательнее.

НОВЫЙ ПОВОРОТ?

Те, кому не безразличен виртуальный футбол вообще и судьба FIFA в частности, безусловно, уже слышали о революционном управлении, дебютирующем в новой части. Клавиатура + мышь – применять такую связку устройств мы привыкли в различных стратегиях, экшенах и шутерах, но вот в спортивных симуляторах как-то не доводилось. Мышка, которая отныне отвечает не только за навигацию в меню, откроет, по заверениям авторов, широчайшие возможности перед игроками и поможет плести комбинации, ранее виденные лишь в исполнении испанской сборной. Доля правды в этом, безусловно, есть. Курсоров у клавиатуры всего четыре, соответственно игрокам доступны восемь направлений движения. Поэтому, грубо говоря, «заказанное» действие не всегда соответствовало настоящему (например, пас на ход одному партнеру превращался в пас на ход совсем другому). Теперь же один клик по члену команды на иной бровке – и следует аккуратный перевод поперек поля. Щелчок на пространстве перед игроком – и ведо-

Клавиатура + мышь – применять такую связку устройств мы привыкли в различных стратегиях, экшенах и шутерах, но чтобы в футсимах...

Факты

350 новых движений

40 национальных команд

500 лицензированных клубов

мый футболист сам рассчитывает силу и угол передачи мяча, чтобы тот вовремя оказался в ногах у ускорившегося партнера. Удобно? Те, кто уже опробовал новинку, уверяют: очень.

ТРАФАРЕТ

Разработчики развязывают руки игрокам. Но значит ли это, что игровой процесс станет менее шаблонным? Не обязательно. Безусловно, «электроники» сделают все возможное, чтобы происходящее на поле выглядело правдоподобно, а каждая игровая ситуация казалась неповторимой.

Но вдруг, как и раньше, игроки нащупают две-три мертвые точки поражения ворот и этого окажется достаточно, чтобы выигрывать один матч за другим? Весь футбол вновь сведется к тупому набиванию кнопок в заученной последовательности безо всякой импровизации. Ответ на этот вопрос даст только релиз. А пока нас щедро кормят вкусными подробностями.

Полностью переписан алгоритм единоборств и столкновений. Теперь на итог каждого контакта влияет больше факторов: помимо веса, роста, телосложения игроков это и направление движения, и погодные условия, и сила инерции. Футболисты станут более правдоподобно обрабатывать мяч – надеемся, новыми first touch-скриптами дело не ограничится. Дриблинг сделают мягче, сгладятся переходы между различными движениями, так что бег со сменой направлений и финтами (которых обещают аж 32 штуки) перестанет походить на рваное, роботоподобное перемещение. Теперь мы сможем эффективнее атаковать (за счет отдачи команд партнерам и точного управления ударом с подкруткой!) и обороняться (даешь правильную систему переключения между защитниками!). Изменения коснутся и голкипера: он научится отбивать мяч в различных направлениях и делать обманные движения вроде выхода на верховой мяч с последующим сопровождением спортивного снаряда за лицевую линию. На радость особо нетерпеливым страж ворот станет заметно быстрее подниматься с земли после сейвов.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Изменения затронут и графический движок. Но, как ни крути, до уровня next-gen-версии компьютерная пока не дотягивает. Футболисты стали больше походить на своих реальных прототипов (черты лица, комплекция, мускулатура соответствуют оригинальным), а трава «выросла» гуще и зеленее. Увы, на скриншотах по-прежнему проглядывает размытая масса картонных зрителей. Шаг вперед сделан, но до высокого уровня еще пахать и пахать.

Приятный бонус: в главном меню будут выводиться свежие новости спорта номер один, причем информационные окошки сделают настраиваемыми. Фанат «Ювентуса»? Читай новости из стана любимой команды. Любишь английскую премьер-лигу? Получай результаты последнего тура. Мелочь, а приятно.

Заявленных нововведений уже достаточно, чтобы вернуть PC-версии FIFA утерянные позиции и превратить в хороший футсим, которому под силам соперничать с творением Konami. Однако нуждающихся в реставрации или вовсе замене составляющих воз и маленькая тележка. Надеюсь, факт, что «электроники» не говорят об интерфейсе, не значит, что о нем забыли: тормозные флеш-меню с никудышной навигацией уже порядком набили оскомину. Нуждается в серьезной доводке и мультиплеер: долгие загрузки, проблемы с применением нечестных приемов вроде Alt-F4 в конце поединка, разрывы связи из-за сервера, фиксированный низкий уровень мастерства вратарей, оформление и навигация EA Sports Online, слабые интерактивные чемпионаты – лишь краткий список проблем многопользовательского режима. Российские игроки также ждут появления отечественной лиги: в версии с июльской презентации в Москве ни одного нашего клуба замечено не было. Но еще с прошлого года ходят слухи, что РФПЛ в FIFA 09 – быть. Хочется верить.

Слишком много загадок. Слишком много неясностей. «Электроники» снова рисуют картину в самом радужном свете, однако сладкие обещания нас не застраховывают от неприятных неожиданностей. Осенний релиз вполне может стать очередным обидным ударом по надеждам и чаяниям игроков. Не будем фантазировать, не будем питать излишних иллюзий, а просто немного подождем. **PG**

Рибери в PC-версии...

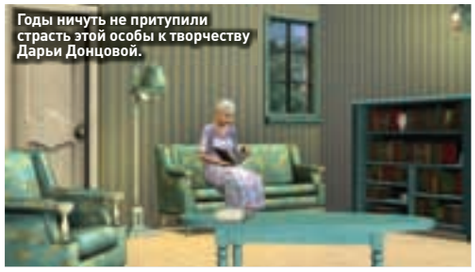
...и в версии для Xbox 360 и PS3.

На Евро-2008 Бензема ничем не отличился, однако статус звезды за собой сохранил.

Уэйн Руни наряду с Роналдиньо один из главных любимцев создателей FIFA.

Разработчики особенно гордятся инструментарием, позволяющим импортировать в игру любые текстуры.

Появление неплохой лицевой анимации вовсе не означает отказа от пантомимы.


Годы ничуть не притупили страсть этой особы к творчеству Дарьи Донцовой.

THE SIMS 3

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАБОРА

ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
thesims3.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Лили Аллен (Lily Allen), популярная английская певица и главная поклонница The Sims

Первые скриншоты The Sims 3 не предвещали ничего хорошего. Казалось, что Electronic Arts потеряла всякий страх и решила продать вторую часть еще разок, но в новой обертке. Как только негативные настроения в народных массах достигли критической отметки, нарисовались улыбчивые парни из EA Redwood Shores и рассказали правду о полноценной третьей итерации едва ли не самой успешной компьютерной игры современности.

Впечатления от ранних картинок, к счастью, оказались обманчивыми. Пусть The Sims 3 внешне мало отличается от предшественницы, зато внутренне новинка куда интереснее. Создатели консольных хитов The Simpsons Game и From Russia With Love решили отойти от привычной концепции замкнутого аквариума и превратили симулятор отдельно взятой семьи в открытую модель просторного городского района. Отныне The Sims 3 – это общественные отношения, а вовсе не забитые туалеты.

ГОРОД-МЕЧТА

По мнению разработчиков, главным врагом игрока в первых частях The Sims были изнуряющие загрузки. Мол, именно они не позволяли чаще посещать друзей, выбираться на природу и вообще полноценно жить. Теперь, чтобы попасть на вечеринку лучшего друга или в магазин, не нужно полминуты слушать надрывный скрип винчестера. Достаточно просто выйти на улицу и одолеть пару сотен метров по тротуару. The Sims 3 – единый, бесшовный мир. Что твой дом, что соседская хибара, что книжный магазин – одно игровое пространство. И внутри него по всем социальным законам кипит жизнь. Люди женятся, ссорятся, спешат по своим делам и, само собой, размножаются.

Масштабы радуют, а вот детализация мира хромает на обе ноги.

В базовой версии The Sims 3 будет всего один район (дополнения, понятное дело, поправят ситуацию) Плезант-Вэллей, хотя и его просторов для полноценной жизнедеятельности хватит сполна. Достоверно известно, что на карте около сотни готовых домов и участков для строительства. Лень возиться с отделкой и планировкой? Тогда есть смысл присмотреться к небольшой квартире в многоэтажке (до пяти этажей). Тесновато, зато в центре города.

Тем, кто предпочтет уединиться в глухомани на окраине Плезант-Вэллей, придется серьезно задуматься о транспорте. На первое время сойдет и такси. Затем же, подкопив деньжат или взяв кредит (а вот и еще одно новшество), можно приобрести собственное авто и кататься по городу в свое удовольствие. Благо мест для посещения хватает. На момент написания этих строк официально заявлены городской пруд, бутики, супермаркеты, парк и огромный бассейн. Единственной закрытой зоной останется рабочее место. Персонаж входит в серьезное офисное здание и исчезает из поля зрения до конца дня. Коллектив EA Redwood Shores посчитал, что трудовые будни слишком скучны и однообразны. Впрочем, кое-какой простор для маневров все же будет. Так, от случая к случаю с работы можно убегать пораньше, но тогда забудь о карьерном росте. Если же вкалывать добросовестно и регулярно задерживаться на часик-другой, добиться успеха не составит труда. Менять профессию не воспрещается. Повар без труда сможет переквалифицироваться в патологоанатома, а незаметный клерк – в видного политика.

Факты

350 человек трудятся над игрой

8 симов в семье

7 возрастных категорий

5 этажей в здании – максимум

Еще немного, и The Sims превратится в этакую GTA о пацифистах.

По сравнению со второй частью на открытом воздухе действительно будет чем заняться.

Отныне ось геймплея The Sims 3 – общественные отношения, а вовсе не забитые туалеты.

СТИЛЬ ЖИЗНИ

Расширение окружающего пространства, разумеется, несколько смещает основные приоритеты. Игровой год теперь равняется суткам непрерывной игры. И если раньше мы в основном занимались удовлетворением различных потребностей непоседливых человечков и прочей чепухой, то теперь симы стали на порядок самостоятельнее. В кои-то веки не придется тыкать мышкой в горшок, дабы тридцатилетний дядька наконец справил нужду. Восемь скучных индикаторов потребностей приказали долго жить. Вместо них появилась одна универсальная шкала настроения. Любые мало-мальские события в жизни сима находят отражение именно здесь. Серьезная семейная ссора гарантированно вгонит примерного семьянина в глубокую депрессию. Если сидеть и киснуть дома, то справиться с дурным настроением будет непросто. Если же сим пропустит стаканчик-другой в веселой компании, настроение моментально пойдет на поправку. При этом не нужно следить, сколько раз перед едой человечек вымыл руки. Как только персонаж чего-то захочет, игра сразу же об этом сообщит. А уж как поступить – сугубо наш выбор.

Помимо повседневных потребностей у симов периодически появляются меч-

ИГРА В СЕБЯ

Фирменная комната создания персонажа эволюционировала в профессионально-прикладную программу для переноса реальных людей в мир текстур и полигонов. Цвет кожи и глаз подбирается при помощи палитры. Появились бегунки, отвечающие за вес и телосложение. Промежуточных вариаций между худым и толстым бесконечно много. Кроме того, EA Redwood Shores обещает существенно доработать редактор физиономий. Очевидцы уверяют, что поселить в одном доме с виртуальной копией себя любимого можно хоть Джессику Симпсон.

ЧЕЛОВЕК ЗА КАДРОМ

Идея The Sims принадлежит Уиллу Райту (Will Wright) – программисту, дизайнеру и вообще крайне сообразительному товарищу. Именно в его голове зародились идеи создания SimCity и полноценного симулятора муравейника SimAnt. К сожалению, ко второй и третьей частям The Sims Уилл Райт почти не причастен. Последние годы именитый разработчик занимается своим персональным «симулятором всего на свете» Spore, что, впрочем, не мешает ему консультировать коллег-симоводов.

Парню в синих джинсах в амурных делах определенно не везет.

Семейная рыбалка посреди города здорово повышает настроение домочадцев.

Игрок главным образом зритель. Окружающий мир может развиваться вообще без его участия.

Простор для экспериментов солидный, хотя не стоит забывать о взаимоисключающих характеристиках. Одновременно жадного и щедрого товарища воспитать не получится при всем желании.

Со временем у симов появляются хобби, привычки и фобии. Не удивляйся, если к 40 годам твой герой не будет мыслить жизни без воскресной рыбалки, стакана теплого молока перед сном и станет неуютно чувствовать себя в тесном помещении.

Рекламная кампания The Sims 3 еще толком не началась, а заголовки прессы уже пестрят громкими именами. Так, британская звезда Лили Аллен (Lily Allen), большая любительница The Sims, специально для третьей части согласилась перепеть свой хит Smile на симлише (причудливом игровом языке), что непомерно обрадует любителей западной попсы... простите, легкой музыки под настроение. Вот только жаль, что по современным меркам новые «Симсы» выглядят совсем уж скромно. То ли сказалось желание охватить пользователей престарелых компьютеров, то ли виноват переход в огромную локацию. Абсолютно все внешние изменения – сугубо косметические. Разработчики слегка увеличили детализацию, научили растения шелестеть листвой, красиво анимировали воду, довели до ума лицевую анимацию и... без лишних слов умыли руки. **PG**

В ПОГОНЕ ЗА СЧАСТЬЕМ

Казалось бы, идея The Sims настолько удачна, что любая попытка клонирования обречена на успех, но не так все просто. В 2004 году компания RotoBee слепила из подручных материалов Singles – небрежную копию творения Уилла Райта с красивой графикой. И где теперь эта Singles? Спустя год нарисовалась Playboy: The Mansion – симулятор личной и не только жизни Хью Хефнера. И снова фиаско. Дырявый геймплей обнаженкой не прикроешь.

ты, чем-то напоминающие необязательные квесты из какой-нибудь RPG. Например, после мимолетной встречи в парке с шикарной блондинкой герою захочется всенепременно добиться расположения барышни. А после визита к соседям – купить гигантский плазменный телевизор.

БУДЬ ЧЕЛОВЕКОМ!

Создать персонажа под стать себе станет гораздо проще. Мощный редактор внешности поможет смоделировать внешность и комплекцию (предусмотрено семь ступеней возраста – от младенца до дряхлого старика).

Процесс создания внутреннего мира куда увлекательнее. Характер определяется ключевыми чертами – их около 80. Фантазия игрока позволит вырастить жадного весельчака-клептомана с манией величия или семьянина-трудоголика с замашками интеллектуала.

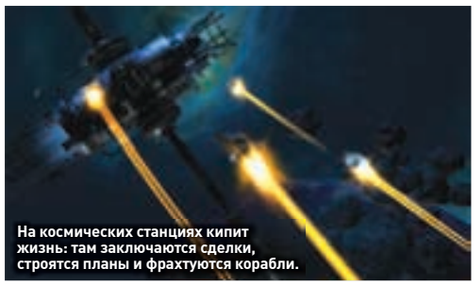
В поисках идеального рецепта.

Дедулька явно промахнулся с выбором хобби.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
akado
НТВ.ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

В одних секторах есть планеты, другие представляют собой хаотичное нагромождение астероидов.


На космических станциях кипит жизнь: там заключаются сделки, строятся планы и фрахтуются корабли.

Над проектом работает небольшая команда, но качеством графики он почти не уступает многим «тяжеловесам».

JUMPGATE: EVOLUTION

ПО СТОПАМ ELITE И WING COMMANDER

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG/Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
NetDevil
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.jumpgate-evolution.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Семь лет назад студия NetDevil выпустила многопользовательский космический симулятор Jumpgate: The Reconstruction Initiative, который живет и здравствует по сей день. Его действие разворачивается в бескрайней вселенной, где сражаются, торгуют и размножаются несколько могущественных рас. Задача игрока – гармонично вписаться в космический социум и найти свое место под каким-нибудь солнцем. Несмотря на кажущуюся примитивность и ворох замшелых клише, проект просуществовал достаточно долго, чтобы вдохновить создателей на разработку продолжения.

Величественные межзвездные путешествия сопровождаются космическим эмбиентом.

БИЗНЕС И ВОЙНА НЕРАЗДЕЛИМЫ

Авторы предусмотрительно не стали ремонтировать то, что не сломано, и оставили вселенную без существенных изменений. Густозаселенный космос попрежнему делится на секторы, которые контролирует одна из рас. Путешествовать на расстояния в тысячи парсеков помогают специальные врата, а главным стимулом для дальних странствий остается торговля. Разработчики не скрывают, что вдохновлялись главным образом нетленной Elite, поэтому межзвездный бизнес оказался на первом месте.

Впрочем, среди любимых развлечений творческого коллектива значится и Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter, и Wing Commander, так что совсем без перестрелок пилотов не оставили. Игра даже поддерживает джойстики, чтобы поклонники хардкорных симуляторов полностью вжились в образ космического сорвиголовы. Большой выбор ракет и прочего вооружения прилагается. Исследовать и покорять вселенную можно на стороне одной из трех основных рас, скроенных по общему для большинства представителей жанра шаблону. Солариански (Solarian) – прирожденные торговцы, способные продать навоз владельцу свинофермы, да еще и по цене выше рыночной. В погоне за прибылью предприимчивые дельцы легко нарушают закон, хотя и стараются избегать конфликтов. Квантарцы (Quantar), напротив, живут по строгому кодексу чести, продиктованному их религиозными мировоззрениями. Октавианцам (Octavians) досталась роль агрессоров, «повернутых» на имперских амбициях. Все их общество, равно как и отношения с другими фракциями, строится по принципу «выживает сильнейший».

Если ты не собираешься торговать космическими булочками, то за штурвалом грузовоза тебе делать нечего.

Факты

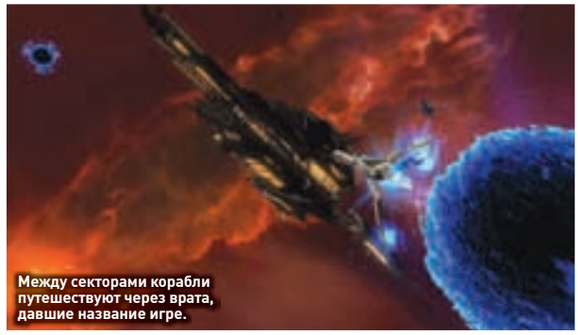
3 расы со сложными взаимоотношениями

1 грузовой корабль нужен для мелкой торговли

13 человек трудятся над Jumpgate: Evolution

СТРОГО ПО ЛИЦЕНЗИИ

Каждый вид деятельности в Jumpgate: Evolution приносит опыт, необходимый для дальнейшего развития. Чтобы прокачать своего персонажа, совершенно не обязательно сутками пропадать в специальных секторах PvP-сражений. Можно перевозить грузы, добывать полезные ископаемые, заниматься коммерцией – все это скажется на уровне героя. Одним из показателей его статуса являются лицензии на освоение новых территорий и приобретение дополнительного оружия, которые выдают опытным пилотам.



Между секторами корабли путешествуют через врата, давшие название игре.

ШТУРМОВИК ИЛИ ИЗВОЗЧИК

От выбора расы зависит в первую очередь модель корабля, на котором ты начнешь свой путь по негостеприимной вселенной. Крейсеры тех же октавианцев отличаются первоклассными бортовыми орудиями, но проигрывают в скорости, а квантарцы, наоборот, путешествуют на стремительных, но легковооруженных звездолетах. Разумеется, каждый лагерь располагает машинами разных классов. Если ты не собираешься торговать космическими булочками и предпочитаешь зарабатывать на жизнь войной, то за штурвалом неповоротливого грузовоза тебе делать нечего. Однако, ошибочно спустив все деньги на неуклюжую лохань с огромным трюмом, ты вовсе не обязан до конца жизни мотаться между звездами, как челнок между Москвой и Стамбулом. Никто не мешает тебе подкопить валюту и приобрести другую технику, более приспособленную для боевых операций.

Большинство заданий в Jumpgate: Evolution генерируются будто бы случайно, хотя на самом деле их перечень определяет не случай, а вполне конкретные параметры: принадлежность игрока к той или иной фракции, отношения с другими обитателями вселенной и даже тип корабля. При этом авторы уверяют, что примитивных сценариев вроде «отвези три мешка брюквы в соседний сектор» им удалось избежать. Во многих миссиях присутствует даже модный «моральный выбор», когда ты должен либо сделать гадость и получить вознаграждение, либо остаться с чистой совестью и пустым кошельком. В качестве примера NetDevil приводит доставку воды армейским подразделениям на далекой планете. Прибыв на место, герой узнает, что изнывающие от жажды войска жестоко разорили целую колонию. Стоит ли поить таких подонков, решать тебе.

Поучаствовать в судьбе большого космоса сможет любой желающий – проект ориентирован на широкую аудиторию, состоящую как из ветеранов межпланетных сражений, так и из необстрелянных юнцов. Требования к системе тоже весьма демократичны: не озвучивая конкретных цифр, авторы обещают, что игра будет стабильно функционировать даже на старых компьютерах. Правда, к моменту релиза Jumpgate старым рискует оказаться вполне шустрый по нынешним меркам PC... **PG**

ЗАГАДКИ ВСЕЛЕННОЙ

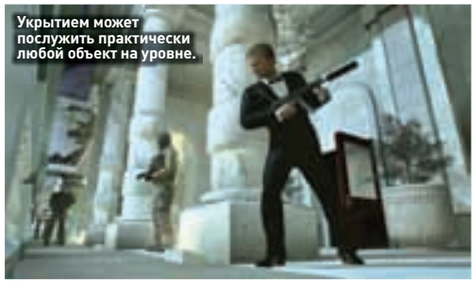
Помимо трех основных рас во вселенной Jumpgate есть и другие обитатели. Самыми загадочными из них в первой части дилогии были амананты (Amananth) – развитая раса, по уровню технологий превосходящая все другие фракции. Правда, делиться своими знаниями она не спешила и вообще держалась особняком, избегая конфликтов. Даже по прошествии нескольких лет авторы не раскрыли всех ее секретов, возможно, оставив откровение для новой игры.

Корабли разных народов отличаются друг от друга не только внешним видом, но и техническими характеристиками.

Ты можешь сражаться с другими игроками или объединяться с ними в группы для совместных боевых операций.

Образ Джеймса Бонда списан с Дэниела Крейга.

Не взлетит. Размах крыльев не тот.


Укрытием может послужить практически любой объект на уровне.

QUANTUM OF SOLACE: THE GAME

БОНД, ДЖЕЙМС БОНД

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Treyarch/Eurocom Entertainment Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
007thevideogame.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дэниел Крейг (Daniel Craig), агент 007

Игры о Джеймсе Бонде посещают персоналки не чаще, чем над Красной площадью пролетают истребители. Так уж повелось, что первой и до недавнего времени последней залетной птичкой была несуразная NightFire от Gearbox Software и Electronic Arts. Ныне лицензия на великого агента перешла к Activision – компании, которая знает толк в шутерах. Пока ты читаешь эти строки, в Treyarch и Eurocom Entertainment Software кипит работа над PC-версией Quantum of Solace.

Противники не спешат лезть на рожон.

ОПРАВДАННЫЕ СОМНЕНИЯ

Дата выхода новой игрушки чудеснейшим образом совпадает с мировой премьерой одноименного фильма (на больших экранах «Квант милосердия» появится 6 ноября). С чего бы это? Уж не на легкие ли деньги рассчитывают создатели? Учитывая, что в солидном послужном списке Eurocom замечены как довольно унылая Pirates of the Caribbean: At World's End, так и бодрая Ice Age 2: The Meltdown, избавиться от сомнений не получится до самого релиза.

Хитрые разработчики пошли путем наименьшего сопротивления. Сюжет и внешность агента 007 срисовали с двух картин о Бонде с Дэниелом Крейгом, а для записи mo-cap пригласили Рея Парка (Дарт Мол в первом эпизоде «Звездных войн»). Движок за внушительную сумму позаимствовали у создателей Call of Duty 4: Modern Warfare. Да и, коли начистоту, процесс раздачи тумаков врагам королевы слизан с одного приставочного экшена. Может, оно и правильно: говорят, плевать в колодец против ветра опасно.

История стартует спустя несколько минут по окончании «Казино "Рояль"». Сердце Бонда разбито, любимая девушка мертва, на душе – лишь жажда мести. Постепенно герой выясняет, что в его бедах повинна могущественная организация, стремящаяся поработить мир. Не слишком оригинальная завязка, но для шутера, как известно, нужен только повод.

Чопорность и высокомерие? Забудь! Новый Бонд ломает стулья о головы и не боится пыльной работенки.

Факты

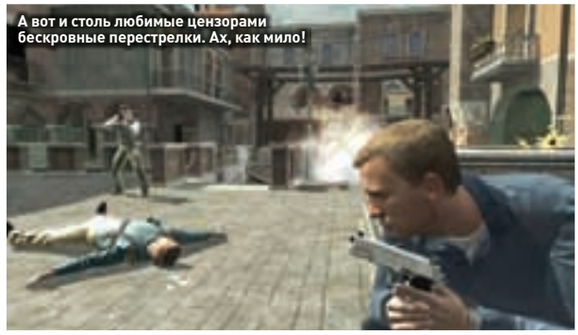
2 фильма о Бонде в одной игре

12 игроков в мультиплеере

20 единиц оружия на выбор

ДЕВУШКИ БОНДА

События игры охватывают сразу две киноленты об агенте 007 – «Казино "Рояль"» и «Квант милосердия». Нас обещают познакомить с Веспер. Единственная любовь Бонда с лицом Евы Грин («Царство небесное»), как ты помнишь, погибает в финале «Казино "Рояль"». Еще чаще на экране будет мелькать Камилла – одна из основных героинь «Кванта милосердия». В фильме ее играет Ольга Куриленко («Хитмэн»). Причастность актрис к творению Treyarch и Eurocom Entertainment Software пока не подтверждена.



А вот и столь любимые цензорами бескровные перестрелки. Ах, как мило!

КОНСПИРАЦИЯ БОНДА

Большую часть Quantum of Solace мы увидим глазами Дэниела Крейга – самого неоднозначного исполнителя роли Бонда за многолетнюю историю франшизы. События игры повторяют ленту «Квант милосердия», но периодически их разбавляют наиболее яркими флешбэками из «Казино» (например, знаменитой сценой погони на стройке). Представь, Бонд выскакивает из экскаватора и несется по узеньким перекладинам и балкам, картинно перепрыгивая мусорные кучи. Для пущего эффекта особо яркие моменты демонстрируются подвижной камерой со стороны. Она же активируется при использовании лестниц, укрытий и во время рукопашных драк.

Да-да, отныне Бонд не чурается помахать руками и ногами, но делает это совсем необременительно для игрока. Полдюжины простейших комбо, постукивание по кнопкам во время интерактивного экшен-ролика – приставочники мгновенно разглядят недвусмысленный «закос» под The Bourne Conspiracy. За трюки отвечают те же клавиши, что и за драки: назначение многих из них меняется в зависимости от обстоятельств.

СМЕШАТЬ, НО НЕ ВЗБАЛТЫВАТЬ

Quantum of Solace – многоликий экшен. Прежде чем устроить драку или обмен свинцом, придется поиграть в Сэма Фишера – побегать в тени и проверить на прочность черепушки часовых. Оцени заботу разработчиков об игроках. Если обзор затруднен (скажем, Бонд висит на карнизе, а противник дежурит у соседнего окна), экран делится на две части. В окошке побольше можно видеть героя, а в том, что поменьше, – врага в самом выгодном ракурсе.

Не избежать нам и столь дорогой сердцу каждого поклонника бондианы возни с гаджетами и лихих покатушек на шикарной Aston Martin. А вот подробности мультиплеера пока не разглашаются. Достоверно известно лишь, что количество игроков ограничено 12. Коллектив Eurocom самоотверженно ломает головы, выдумывая небанальные режимы. Выглядит Quantum of Solace не слишком эффектно, зато работает шустро, как болид «Формулы-1», и надежно, как швейцарские часы. К тому же разработчики не забыли «одолжить» красиво разрушаемое окружение у Call of Duty: World at War. Все карты в карманах Treyarch и Eurocom. Вопрос: сумеют ли они ими правильно распорядиться? **PG**

С затылка голова Бонда непропорциональна – виноват пресловутый «эффект телеобъектива».

НАШ ЧЕЛОВЕК!

Ныне популярный и востребованный актер Дэниел Крейг родился 2 марта 1968 года в английском городке Честер. Путь его к мировой славе был тернистым. Первое время, дабы сводить концы с концами, Крейгу приходилось спать по четыре часа в сутки и подрабатывать уборщиком. Мало кто знает, что актер – увлеченный геймер. В перерывах между съемками он частенько закрывается в уютном трейлере и бьет рекорды в Guitar Hero. Наш человек!

Что может быть эффективнее и обиднее увесистого пинка?

Художники жуют плюшки явно не зря.

ЭТО НЕ ИГРА. ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР.

Откройте для себя мир World of Warcraft™ и присоединяйтесь к 10 миллионам могучих героев. Вас ждет мир мифов, магии и захватывающих приключений. Зубчатые заснеженные вершины, горные крепости, суровые извилистые ущелья, дирижабли, парящие в клубах дыма над жаркими полями сражений, боевые союзы, славные подвиги — бесконечное многообразие увлекательных открытий. Спрашиваете, будет интересно? Да, господин. Верить на слово необязательно. Заходите на сайт **www.warcraft.ru** и загрузите 10-дневную бесплатную пробную версию. Прямо сегодня. Готовы? Тогда вперед!

©2005 Blizzard Entertainment, Inc., 2008 г. Все права защищены. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Blizzard, и Warcraft являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

BLIZZARD ENTERTAINMENT

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006

Выходит в свет адвенчура Paradise от White Birds Productions – новой студии Бенуа Сокаля. Поклонники «Сибири» в смятении.

2008

Новый квест от Бенуа Sinking Island официально выходит в России. Режим «игра на время» достаточно любопытен.

2008

Появляется игра «Никопол: Бессмертные» – замечательная адвенчура от студии Бенуа Сокаля по творчеству Энки Билала. Бинго!

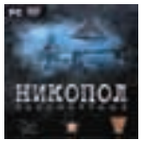
«...И с тех пор я больше на кладбище не пью...»

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

«Отдай сигарету, парень, тебе уже точно хватит!»

НИКОПОЛ: БЕССМЕРТНЫЕ



ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Got Game Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
White Bird Production

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nikopolimmortals

ПОХОЖЕСТЬ
«Шорох», Sublustrum, Bladerunner, The Longest Journey

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), дизайнер

Имя французского сценариста и гейм-дизайнера Бенуа Сокаля (Benoit Sokal) должно быть известно любому поклоннику квестов. Ты ведь помнишь нью-йоркскую журналистку Кейт Уокер и ее фантастические приключения в Сибири? Да и о Виктории Макферсон из Still Life, должно быть, слышал. Бесстрашная девушка-детектив практически в одиночку охотилась за опасным маньяком, поклонником талантов Джека-потрошителя. А ее дедушка Гас прославился в другой замечательной игре от Microids – Post Mortem.

К сожалению, последние проекты с участием талантливого уроженца Бельгии вполне характеризуются поговоркой «труба пониже, да дым пожиже». Созданные под знаменами уже другой игродельческой конторы, White Birds Productions, квесты Paradise и Sinking Island получили сдержанные оценки прессы и в целом, надо признать, разочаровали игроков. Звезда славы Сокаля стремительно угасала.

РЫБАК РЫБАКА ВСТРЕТИТ НАВЕРНЯКА

Такой порядок вещей, очевидно, не устраивал Бенуа. Позабыв об амбициях, француз вновь ударился в работу, и, похоже, на этот раз ему удастся утереть нос скептикам. Ведь анонсированный без лишнего шума и помпы квест по мотивам творчества другого француза, уже сербского происхождения, Энки Билала (Enki Bilal) имеет все основания стать лучшей адвенчурой 2008 года.

FIRST-PERSON ADVENTURE

Игра заимствует принципы, знакомые нам по недавним «Шороху» и «Сублюструму». Локации статичны, вид «из глаз». Надо отдать авторам

Если прежде не приходилось иметь дело с творчеством Энки Билала – есть шанс исправить упущенное.

КИБЕРПАНК ЖИВ!

КИБЕРПАНК

Получивший самостоятельное развитие как направление научно-фантастической литературы жанр «киберпанк» в 80–90-е оформился и в кинематографе. Мрачные, антиутопичные мегаполисы, управляемые гигантскими корпорациями, всеобщая компьютеризация и разрозненные группы хакеров-маргиналов, которые безуспешно пытаются противостоять тоталитарной системе, нашли отражение в таких классических картинах, как «Бегущий по лезвию» (Bladerunner, 1982), «Газонокосильщик» (Lawnmoverman 1, 2; 1994, 1995), «Джонни-мнемоник» (Johnny Mnemonic, 1995), «Нирвана» (Nirvana, 1997).

Примерно тогда же под влиянием общекультурных тенденций французский художник Энки Билал создал графическую эпопею The Nikopol Trilogy, в которой типичные для жанра идеи были разбавлены элементами древнеегипетской мифологии.

В 2004 году по мотивам комиксов сняли фильм Immortal, режиссером которого выступил сам Билал.

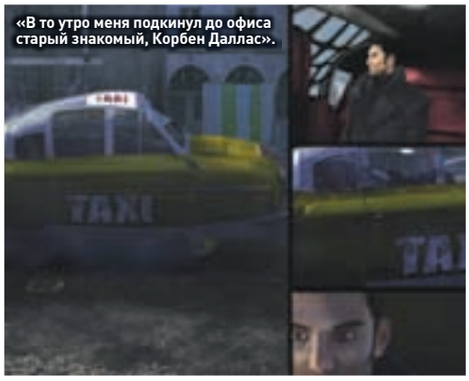
Факты

1 религиозная секта – правительство будущего

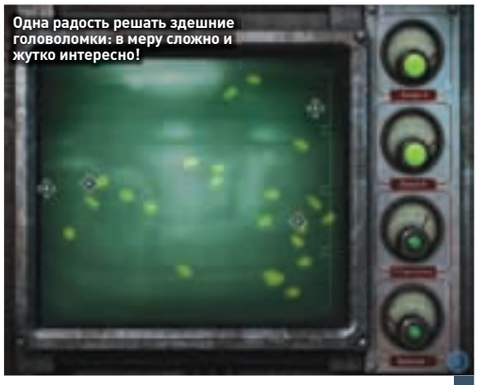
3 египетских бога в футуристическом Париже

8 мощных ударов киркой – и ты на свободе

Еще мгновение – и голова несчастного станет тяжелее на 9 г.



«В то утро меня подкинул до офиса старый знакомый, Корбен Даллас».


Одна радость решать здешние головоломки: в меру сложно и жутко интересно!

должное: одной из первых игр жанра adventure, в которой нам приходилось действовать от первого лица, перемещаясь по статичным декорациям, была Amerzone от Microids, вышедшая в далеком уже 1999 году. Ценители знают, что к ней в свое время тоже приложил руку Бенуа Сокаль, а значит, преемственность налицо. Конечно, технический прогресс не обошел «Бессмертных» стороной: игра получилась очень красивой. Нет, тебя не ждут солнце, пальмы и песок, даже не надейся. Суровая, но притягательная природа севера, бесконечная снежная пустыня, зовущая отчаянных путешественников-первооткрывателей, тоже не в этот раз. Что же тогда? Музеи, театры, зоопарки? Нет, нет и снова нет. «Никополь» подкупает совершенно другим.

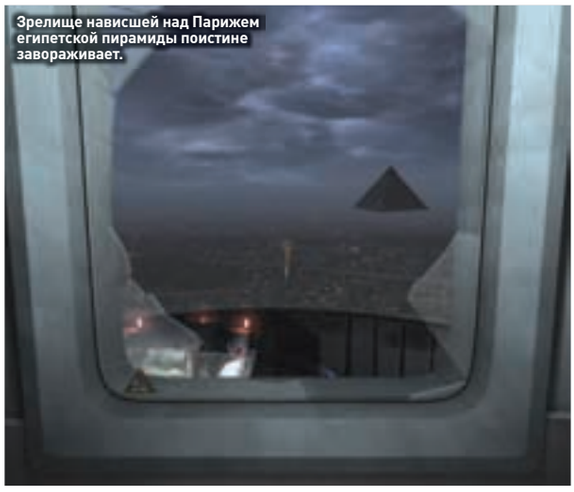
Вспомни все, что ты видел в «Бегущем по лезвию», «5-м элементе», «Джонни-мнемонике», – эту пугающую заманчивость агонизирующих миров будущего. Вспомнил? А теперь представь, что ты проснулся в одном из них.

Еще одно ничем не примечательное утро. За окном все тот же гнетущий вид угрюмого железобетонного царства. Неоновыми огнями пылают рекламные щиты невероятных размеров; высятся гигантские – кажется, вот-вот достанут до звезд – небоскребы; повсюду снуют скоростные джетмобили. Бьющая по мозгам пропаганда звучит день и ночь, и от нее не скрыться, наверное, даже на кладбище. «Голосуй за диктатора Шубланка! Диктатор – наш мессия и наше будущее!»

УКРАИНСКИЕ КОРНИ

С именем главного героя связан один любопытный факт. Автор эпопеи, Энки Билал, в одном из интервью признался, что Альсид Никопол получил свое имя в честь небольшого городка на Восточной Украине – Никополя. Помимо прочего город может похвастаться тем, что здесь родились такие известные люди, как футболисты Павел Яковенко и Сергей Шавло, академик РАМН биотехнолог Виталий Швец, художник Петр Гейдек, а также солистка поп-группы «Блестящие» Надежда Ручка.

Оглядимся. Вокруг царит то, что принято словно в оправдание называть художественным беспорядком: наспех застеленная кровать; 100 лет не работающий телевизор; деревян-


Зрелище нависшей над Парижем египетской пирамиды поистине завораживает.

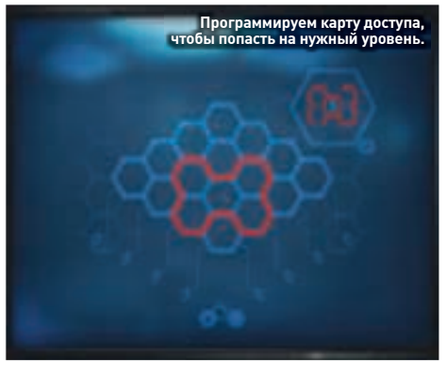
А нам корова по утрам молоко сама приносит.

Убойная фраза:

«Сообщить полиции о действиях ваших соседей – это не донос, а ваш гражданский долг»

Диктатор Шубланк

Новый тариф от МТС «Позвони Анубису».


Программируем карту доступа, чтобы попасть на нужный уровень.

Видит око, да зуб неймет; эх, мне бы этот пулемет!

ный пол, заваленный книгами, газетами и другим барахлом, в котором сразу и не разберешься. Зато комната по соседству – настоящий алтарь искусства. Симпатичные синеволосые девушки, что глядят на нас с холста, и незаконченные скульптуры говорят о безусловном таланте автора.

Неспешно, обогнув по пути старенький отцовский проектор, идем в ванную: зеркало разбито, плитку будто в прошлом веке клали. Вообще, окружающая обстановка так и кричит о том, что жить приходится, потуже затянув пояс. «Быть может, мой арендодатель возьмет эту картину в счет оплаты за жилье...»

ДОБРО ДОЛЖНО БЫТЬ С КУЛАКАМИ

Главный герой Никопол чужд миротворческих наклонностей, что освобождает тебя от мук выбора. На пути встал охранник, а под рукой нет ничего, кроме искрящегося провода? Что ж, пусть пишет письма с того света. Завидел отвратительную тварь, смесь коровы с росомахой? Дави скотину чем потяжелее! В это сложно поверить, но тебе даже пару раз доверят огнестрельное оружие. И, поверь, навыки, приобретенные в «Хитмане», пригодятся.

Только не надейся решить все проблемы грубой силой. Отдавая должное жанру, в игру помещены сцены со взломом терминалов, дверей и прочего оборудования: каждая успешно решенная головоломка помогает продвинуться вперед по сюжету. Тебе придется выводить из строя системы безопасности, грамотно расставлять патрули, чтобы прошмыгнуть мимо незамеченным, а один раз ты даже доберешься до пульта управления поездами метро! Опытные дизайнеры проявили всю свою находчивость и фантазию, сделав встречающиеся на пути задачки логичными и запоминающимися.

Любители играть в прятки тоже не останутся разочарованными. Неизбежные для киберпанка элементы stealth и преследования поданы так умело и искусно, что застают игрока врасплох, заставляют собраться, задействовать все свое внимание и смекалку. Поверь, ты надолго запомнишь момент, когда за тобой гналось разъяренное чудовище и тебе, убегая, приходилось изощряться и преграждать зверюге путь чем придется, лишь бы выиграть хоть мгновение.

Вообще, игра достаточно линейна, что лишает тебя необходимости раз за разом обыскивать дюжину комнат, чтобы узнать, не появилось ли чего нового. Большинство задач решаются «здесь и сейчас», в пределах нескольких локаций. Средь двух берез, как говорится, не заблудишься. Дам лишь один совет: чаще смотри под ноги и вообще старайся запоминать детали вокруг. Может случиться так, что попросту пропустишь какую-то нужную вещь, и все – привет, ты в тупике.

ПРИЦЕЛЬНО И В ЯБЛОЧКО

Кропотливый труд авторов должен быть награжден по праву: «Никопол» вполне заслуживает высшей ступени пьедестала «Квест года». Ведь с какой стороны ни глянь – все сшито-скроено на лад, ни одной ниточки наружу не торчит.

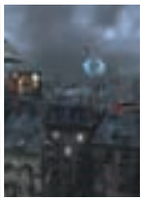
Поклонники киберпанка найдут в игре все, что им так любо. Тоталитарная секта в роли всемогущей и вездесущей правящей организации? Есть. Детально, до мелочей прорисованные урбанистические пейзажи? На месте. Тут и метро будущего, и необычное кладбище, и жуткие трущобы, и офисы, напичканные чудо-техникой, которую ты с удовольствием и не раз будешь взламывать, деактивировать и перепрограммировать.

Знатоки оригинальных комиксов и фильма тоже могут быть спокойны. Игра целиком соответствует первоисточнику и умеет заинтересовать игрока историей и событиями, которые происходят в этом мире.

В общем, тот самый случай, когда все находившиеся в поле зрения зайцы убиты одним метким выстрелом, да так, что даже шкурки удалось сохранить в целости и сохранности. Браво! **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 8.0



Увлекательный сюжет и превосходное графическое исполнение. Музыку вообще можно издавать отдельно: очень приятный эмбиент и очень уместный.

Местами может показаться сложноватой для новичков. Сюжет и события требуют хотя бы общего знакомства с первоисточниками.

8.5

Определенно лучшая игра в жанре. И одна из самых интересных игр последнего времени на PC.

Чтобы играть в шутеры будущего, потребуется не меньше двух клавиатур и трех мониторов.

ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

WANTED!

Дико западное приключение

Добро пожаловать на Дикий Запад!

REVISTRONIC

gfi

NOBILIS

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселл». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997

Братья Андерсоны основывают GRIN.

2005

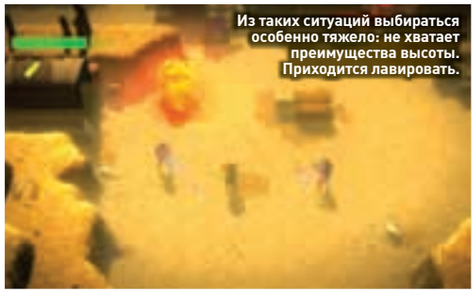
Идет работа над сериалом Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter.

2007

Компания покупает офис в одном из крупнейших небоскребов в Барселоне.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Рано или поздно трус в фиолетовом высунется и... тут же умрет. Пока он готовится выстрелить, мы успеем нажать на курок трижды.



Из таких ситуаций выбираться особенно тяжело: не хватает преимущества высоты. Приходится лавировать.

Противник чувствует наше приближение заранее: мгновенно переходит в боевую стойку, прыгает за укрытие, держит район возможного нашего появления на мушке.

BIONIC COMMANDO REARMED

РУКА ВОЗМЕЗДИЯ

ЖАНР ИГРЫ
2D-скроллер

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
GRIN

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bionic-commando.com/us/pages/BCR_Game_Overview

ПОХОЖЕСТЬ
Halo Zero, Jazz Jackrabbit

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Майк Паттон (Mike Patton), бывший солист коллектива Faith No More, – голос главного героя

Bionic Commando Rearmed – игра не новая. Первая (и до последнего времени единственная) часть появилась ровно 20 лет назад, в далеком и прекрасном 1988 году, на восьмибитной игровой консоли NES (у нас куда более известной как «Денди»). Она, в свою очередь, была творческим переосмыслением одноименной игры для игровых автоматов, вышедшей годом ранее, – короче говоря, корни проекта уходят так глубоко, что, как говорил классик, корней-то почти и не видно.

ПРИВЕТ, ПРОШЛОЕ!

Тем не менее к юбилею бренд решено было реанимировать: этим летом выходят целых две игры под именем Bionic Commando. И если первая представляет собой высокотехнологичный шутер от первого лица, то вторая является буквально побуквенным переносом оригинала: ураганным скролл-платформером, приодевшимся по последней моде. О ней и поговорим – стократ интереснее, честное слово.

КРАШ УНД ДЕСТРОЙ

Порода, конечно, видна сразу. Главный герой, яростный блондин с конфигурацией челюсти и ухмылкой молодого Дольфа Лундгрена, с пулеметом наперевес прыгает по потолкам, швыряет перед собой ручные гранаты и спрашивает у адской самоходной машины, готова ли она умереть. Машина, само собой, умирает: устоять перед квадратом геройского подбородка в Bionic Commando Rearmed вообще мало кто способен. Главная особенность игры – механическая рука, с помощью которой в основном и происходит перемещение по уровням. Главный герой не умеет прыгать, зато ловко цепляется железной пятерней за всевозможные выступы; путь наверх можно преодолеть только так. Любой предмет, встретившийся на нашем пути, – непреодолимое препятствие, сигнализирующее о том, что вновь необходимо расчехлять телескопическую руку. Ей же можно отражать вражеские пули, разбивать фонари и ворочать тяжеленные бочки, так что баланс вроде бы соблюдается.

НЕЖНО, ЕЩЕ НЕЖНЕЕ

Создать на основе единственной удачной идеи великую игру – задача не из легких, но 20 лет назад Capcom с ней блестяще справилась. Bionic Commando стала предметом настоящего культа, показательным примером нестандартного, умного дизайна и свежего взгляда на устоявшиеся жанры. К счастью, Bionic Commando Rearmed нисколько не экспериментирует с исходным материалом. Шведская студия GRIN под бдительным надзором Capcom (утверждается, что за разработкой следили авторы оригинальной игры) не изобретает велосипед. Все, начиная с основной музыкальной темы и вступительного ролика и заканчивая внутриигровой картой, взято оттуда, из 88-го, – шведы лишь аккуратно расширяют границы нашего зрительного восприятия. Это все равно

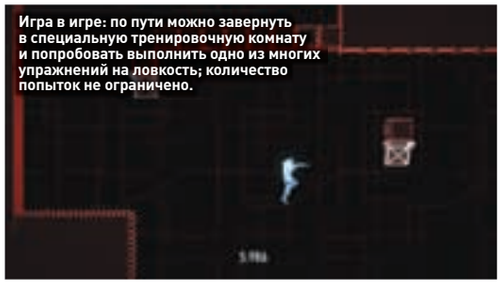
Механическая рука может стрелять прямо, вертикально и под углом; комбинаций использования этих трех приемов, оказывается, десятки.

Факты

12 видов оружия (кроме руки)

4 игрока одновременно в онлайн-режиме

15 композиций на официальном диске с саундтреком


Игра в игре: по пути можно завернуть в специальную тренировочную комнату и попробовать выполнить одно из многих упражнений на ловкость; количество попыток не ограничено.

Здесь безопасно, здесь свои. Это дружеская территория, где можно вволю попрыгать по балкам, не боясь получить пулю в спину. По совместительству склад боеприпасов.

как если бы мутное стекло, через которое мы смотрели в свое время на Bionic Commando, кто-то отполировал до идеальной чистоты: картинка вроде бы та же, только сейчас стало заметно все, до мельчайшего таракана под ногами злобного фашиста.

СЛАБЫЕ УМИРАЮТ

Отсюда, из этой археологической влюбленности, дикая, почти запретная сегодня сложность. Несмотря на то что жизненный запас героя увеличился (в оригинале он погибал от первого же ранения), проштудировать обучающее вступление все же стоит – если, конечно, есть желание пройти дальше первой ямы. Все дело в том, что в Bionic Commando Rearmed невозможно пройти сложные места, тыкая во все кнопки подряд. Здесь, чтобы чего-то добиться, нужно научиться выполнять строго определенные трюки в строго определенное время. Механическая рука может стрелять прямо, вертикально и под углом 45 градусов; комбинаций использования этих трех приемов, оказывается, десятки. Мало того, акробатические упражнения нужно совмещать с уничтожением противника (хитроумных фашистов, строящих в своем подполье какие-то жуткие агрегаты), а он в отличие от нас может и прыгать, и летать, и вообще оказаться бульдозером размером с дом. Поначалу враг, как и должно, мелок и слаб, но в первой же межмиссионной перепалке можно с легкостью оставить весь свой невеликий запас жизней. Перепалка – это когда вертолет, на котором главный герой перемещается от локации к локации, попадает под обстрел. Приходится спускаться и лично разбираться с обидчиками. Вид сбоку меняется на вид сверху, концентрация фашистов растет, бионическая рука не помогает. Коварный противник меж тем катается на мотоциклах, выпрыгивает из бездонных грузовиков и вовсю поливает небо из зенитных орудий. Никакой жалости, все по-честному.

НУЖНЫЙ РАЗМЕР

Небольшой уступкой в этом смысле являются терминалы связи – особые места, откуда спаситель мира может связаться с начальством. Кроме того, терминалы позволяют взламывать внутренние системы безопасности (взлом представлен в виде довольно занятной трехмерной мини-игры). Начальство ободрит и поддержит, взломанные системы откроют важную для сюжета дверь или снабдят информацией о слабых местах очередного босса.

О боссах разговор особый. Они возвращают нас к мысли, что одна-единственная находка может сделать с игрой очень многое.

С первого взгляда кажется, что эти гигантские, ужасающе мощные приспособления вообще неуязвимы. Первый же из них, напоминающий огромное летающее насекомое, убивает героя трех выстрелов и презрительно усмехается в ответ на автоматные очереди. Приходится, извините, думать: ага, просто так с ним ничего не сделать. А если сверху? Опять никак. А снизу? Снова ничего. Может быть, что-то сделать вон с теми бочками? Взорвать не получается, а вот если схватить одну и швырнуть в агрегат… Точно, наш жук падает на землю, подставляя незащищенный бок. Вот оно! Второму боссу, кстати, придется буквально снимать фронтальную броню – отворачивая с помощью руки шурупы, которыми та крепится к основному корпусу.

СРАБОТАЛО

Короче говоря, Bionic Commando Rearmed – главный и, скорее всего, единственный настоящий платформер для PC в обозримом будущем. И не только потому, что в его основе лежит суровый аркадный реликт. Нет, былые заслуги оправдывают далеко не все. Просто в этой игре, так уж сложилось, очень удачно распределены пропорции. Механика и эмоции остались теми же, улучшению подверглись лишь спецэффекты, визуальная архитектура уровней и анимация персонажей – то есть именно то, что и должно было измениться. Если совсем уж грубо – это игра, после получаса общения с которой нестерпимо болят кисти и пальцы обеих рук. Честно говоря, не знаем даже, есть ли похвала выше. **PG**

Карта выбора миссий. Самое забавное в том, что попасть сразу в любую локацию не дадут – тут работает очень сложная система кодов секретности и доступа. Плюс грузовики с разведчиками, точно так же рыскающие по условным квадратикам, – приятного мало.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

Стопроцентная аутентичность, никаких скидок на возраст, отличное графическое исполнение, пушки, взрывы, рок-н-ролл, коммандо, реармед…

Незначительные огрехи в системе интерфейса, излишняя сложность уровней и отдельных боссов, проблемы с подключением некоторых моделей геймпадов.

8.5

Шикарный подарок всем любителям благородной старины, а также каждому уважающему себя ценителю боевика старой школы.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 — Компания Bugbear берет курс на создание рейсингов.

2004 — Состоялся релиз первой FlatOut – откровения года в жанре.

2006 — Выходит сиквел, заметно более красивый и аркадный.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Вода стала заметно лучше.

Знакомые трассы выглядят совсем по-другому.

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Empire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Bugbear Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 4GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.flatoutgame.com
ПОХОЖЕСТЬ
FlatOut 2
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Летающий водитель, символ серии

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

И СНОВА ВДРЕБЕЗГИ

Развитие серии FlatOut – история превращения золушки в принцессу. Первая часть разрушительных гонок от Bugbear Entertainment стала мощной бомбой жанра в 2004 году. Финны оглушили, смяли, смели под звуки бьющегося стекла и скрежет металла всех своих конкурентов. Заскучавшие от бесконечного стритрейсинга и раллийных симуляторов геймеры наконец получили нечто крупнокалиберное, срывающее башню и разрушающее каноны. Машины разбивались, водители летали, грязь ошметками вырывалась из-под колес. Светило солнце, из окна открывался вид на потрясающий, обезоруживающе прекрасный закат. При всей агрессивности FlatOut умудрялась оставаться милой, приятной, жизнерадостной, безудержно веселой игрой. Разве кто-то еще, кроме Bugbear, способен сотворить такое?

Еще первая часть установила новый стандарт визуализации повреждений автомобиля. Конкуренты без толку стремились превзойти финнов: в 2006-м, когда свет увидела FlatOut 2, Bugbear перещеголяла саму себя. Сорванный капот оголял превосходные внутренности, крылья, двери, бамперы сминались настолько правдоподобно, что хотелось выть и кричать от восторга. Я уже давно сбился со счета, сколько раз в рецензиях на прочие рейсинги ссылался на FlatOut и FlatOut 2, сравнивал модели повреждений – и всегда мои сравнения оказывались в пользу творений одной компании. Графически серия никогда не была отсталой, а к FlatOut: Ultimate Carnage она и вовсе обзавелась мощнейшим движком, благодаря которому теперь может на равных соперничать с любым тяжеловесом жанра: из скромной и милой золушки превратилась в прекрасную принцессу.

РОДНЫЕ ПРОСТОРЫ

Надеюсь, многим известно, что Flatout: Ultimate Carnage – ремейк второй части на новом next-gen-движке. Причины для огорчения, безусловно, есть: вместо полноценной третьей части нам дважды продают практически ту же игру. Но и плюсы имеются: контент остался прежним, а значит, у нас есть шикарная возможность в полной мере оценить технологический скачок.

Оказавшись на родных просторах – трассах, которые полтора года назад изъездил вдоль и поперек, – не веришь глазам. Автомобили на старте, секундомер безжалостно отсчитывает мгновения до начала гонки, а мне до заезда нет никакого дела. Я разглядываю автомобиль с теми же внимательностью и восхищением, с которыми часовщик изучающим взором вглядывается в новый, не виданный им ранее механизм. Потертый, с глубокими царапинами и давно облезшей краской корпус машины дерби-класса восхищает не менее, чем глянцевый гоночный болид. Взгляд скользит по автомобилю и упирается в горизонт. Чарующий оранжево-красный закат, кучевые облака, до которых хочется дотянуться рукой, скрывающиеся в тумане скалы, искусственную природу происхождения которых сознание отказывается признавать, – ну как на это не обратить внимание?.. Немало графически продвинутых рейсингов мы повидали за последнее время – и Test Drive Unlimited, и Colin McRae: DiRT, и Sega Rally, и Race Driver: GRID, но таких согревающих, приятных красок, ласкающих уставшие от холодных, безжизненных тонов глаза, нигде больше не найдешь.

Вода. Нет: ВОДА! Сколько пинали бедных финнов за их уродливые лужи, озера и пруды как в первой, так и во второй части, а они взяли и выдали такое! В водной глади, словно в зеркале, отра-

Факты

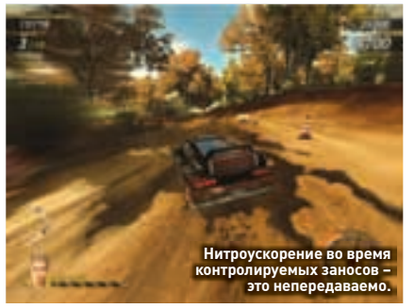
12 летающих водителей

39 новых трасс

48 уникальных машин

8 тысяч разрушаемых объектов трека

Кажется, настолько правдоподобных грязи и пыли, летящих из-под колес рвущегося в бой автомобиля, не увидеть даже в реальной жизни...


Нитроускорение во время контролируемых заносов – это непередаваемо.

жаются небо, растущие вблизи деревья, водила, вылетевший из разбитой в хлам машины на противоположный берег, – лепота! Смотришь на это разинув рот и совсем забываешь о гонке. Спешно даю по газам и снова столбенею. Кажется, настолько правдоподобных грязи и пыли, летящих из-под колес рвущегося в бой автомобиля, не увидеть даже в реальной жизни... Безупречный дым, взрывы, эффектные брызги – сотрудникам Bugbear впору проводить мастер-классы «Правильное создание эффектов частиц» для других разработчиков: финны этот раздел освоили на высшем уровне.

ПРИНИМАЯ ГРЯЗЕВЫЕ ВАННЫ

Что такое FlatOut? Ответ на этот вопрос у каждого поклонника игры свой. Для меня FlatOut в первую очередь ожесточенная борьба на дороге. Не ошибусь, если скажу, что это самый контактный рейсинг. Соперники, количество которых возросло с 8 до 12, толкаются, пихаются, бортуют друг друга, не жалея ни себя, ни своих автомобилей. Естественно, на железных конях появляются потертости, царапины, а некоторое время спустя – вмятины. Еще позже отлетают двери, капот, катятся прочь колеса. Я бы с превеликим удовольствием рассказал в очередной раз, как эффектно выглядят вывернутые наизнанку моторы и искореженный металл, но это, поверьте, лучше один раз увидеть. Равно как и трассу после двух (зачастую и одного) кругов: выглядят треки так, будто по ним прошлась армия роботов-захватчиков с другой галактики. Изрытое бездорожье, покрытое толстым слоем разлетевшихся покрышек, поваленные ограды, знаки и указатели, части рекламных щитов и других деревянных и не только конструкций – количество разрушаемых объектов достигает 8 тысяч. FlatOut всегда была деструктивным рейсингом – казалось, дальше просто некуда. Но нет, новый режим Carnage наглядно доказывает, что нет предела совершенству. Ведь в нем побеждает самый безумный гонщик. Неважно, какую позицию ты занимаешь, знай круши все вокруг, выбивай с насиженных мест конкурентов, отправляя бедолаг в затяжной полет до ближайшей обочины, да прыгай выше, не забывая отмечаться на чекпойнтах, – и победа в кармане. Разумеется, если среди 12 соперников не найдется более безумного.

Остальным набором режимов уже никого не удивишь. Помимо обычных покатушек можно бросить вызов судьбе в режиме «Гонка с бомбой», пошвырять водителя в одной из 12 дисциплин (Футбол? Баскетбол? Дартс? Или, может быть, разыграем роял-флеш?), а также поучаствовать в дерби – здешнем аналоге deathmatch. Мало? Добро пожаловать в Games for Windows Live, если, конечно, имеется серебряный или золотой аккаунт.

Ремейк второй части лучше FlatOut: Ultimate Carnage представить сложно. Пусть нововведений не так много, зато сколько новых впечатлений! Поклонники первой части могут посетовать, что серия катится непонятно куда, превращаясь в красивую, но совершенно аркадную гонку. Но разве она становится от этого менее динамичной, безумной и деструктивной? Отнюдь. Невероятно интересно, что разработчики Bugbear предложат в полноценной третьей части. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Ураганный игровой процесс; отличный новый (!) поп-рок-саундтрек; эффектные повреждения; высокая интерактивность; обнаглевшие оппоненты.

Небольшое количество нововведений по сравнению со второй частью; растительность блекнет на общем графическом уровне игры; не самые зрелищные повторы.

8.5

Отличный ремейк FlatOut 2 на новом next-gen-движке. Хотим добавки!

В FlatOut: Ultimate Carnage самый правильный блум.

Затяжные полеты во FlatOut: Ultimate Carnage не редкость.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.5**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 — Основана компания Primal Software.

2002 — Студия представляет симулятор дракона – игру The I of the Dragon.

2007 — Выпущена игра по мотивам фильма «Волкодав».

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Этот тотем полностью восстанавливает здоровье Фесса. Здесь же делается автосейв.

Неупокоенный во всей своей мертвецкой красе.

АЛМАЗНЫЙ МЕЧ, ДЕРЕВЯННЫЙ МЕЧ

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Primal Software
ПОЙДЕТ
Процессор: 2/4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/amdm
ПОХОЖЕСТЬ
«Магия крови», «Трудно быть богом»

Брони – нет, оружия – нет, золота – нет. При первом мимолетном знакомстве с «Мечами» испытываешь легкую оторопь: «Хм... ээээ... Да что это вообще такое? Страшный сон хапуги-манчкина или новое пролетарское слово в игростроении? Как можно обойтись без денег и заслуженных трофеев, ведь страсть к наживе была, есть и будет главной движущей силой практически любой ролевой игры?»

«У советских – собственная гордость, на буржуев смотрим свысока», – чеканил слог Владимир Маяковский. Советов давно уже нет, но гордость осталась. Любят отечественные разработчики соорудить что-нибудь этакое, самостийное, совершенно не похожее на западные развлечения. Ребята из Primal Software сделали игру по мотивам книги «Алмазный меч, деревянный меч». Бросили вызов постыдному накопительству: «Превращать Фесса в барахольщика мы не собирались. То есть купли/продажи не будет». Вот и выходит, что доспехи, а с ними и оружие (эти буржуазные излишки!) нормальному герою совершенно не нужны.

ПИР УМОВ

Героя зовут Фесс. Он наемник Серой лиги и главный персонаж популярного книжного сериала за авторством Ника Перумова. По замыслу писателя Фесс становится вечным героем, странствующим между параллельными реальностями. Но все это потом, а пока Кэр Лаэда (истинное имя Фесса) отправляется на первое задание. Он должен устроить слежку за одним из адептов ордена Арк и выяснить, что замышляют эти кудесники.

ПРО КАМНИ

Не нужно таскать с собой связки колец и браслетов. Торговца в игре нет, и сдавать драгоценный лом некуда. Зато Фесс умеет разбирать кольца на запчасти и получать необходимые в бою камни. Красные служат для призыва монстров, зеленые накладывают на цель заклинание страха, синие делают героя неуязвимым, желтые перебрасывают на врага часть наносимых им повреждений. Умело манипулируя камнями, можно справиться с очень сильным противником.

Да что это вообще такое? Страшный сон хапуги-манчкина или новое пролетарское слово в игростроении?

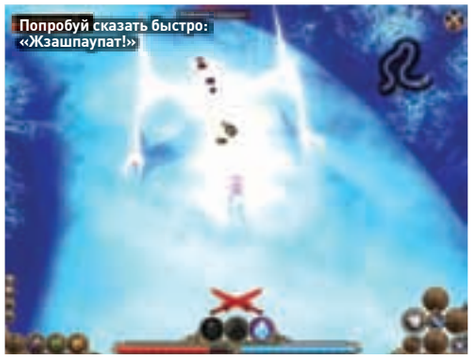
Факты

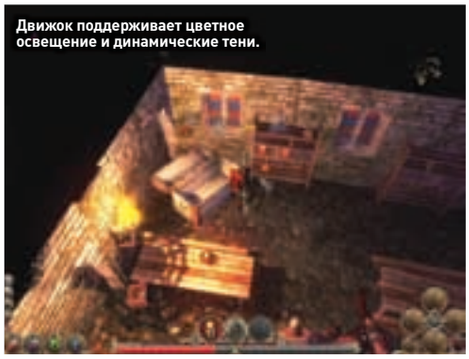
3 ролевых класса

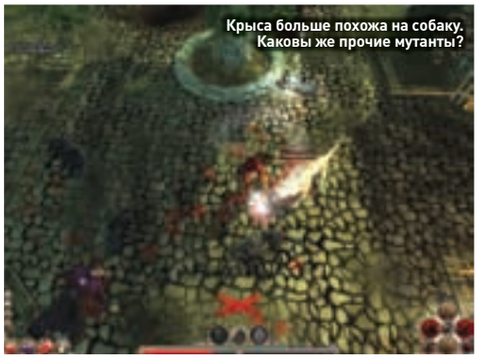
4 типа волшебных камней

20 уникальных локаций

50 умений персонажа


Попробуй сказать быстро: «Жзашпаупат!»


Движок поддерживает цветное освещение и динамические тени.


Крыса больше похожа на собаку. Каковы же прочие мутанты?

Империей людей управляют семь магических орденов. Такое положение вещей не по нраву императору, который страстно желает покончить с магократией и стать единоличным правителем государства. Однако волшебники не единственные противники молодого монарха. Когда-то очень давно люди победили гномов, эльфов и орков, сделав их своими рабами. Теперь у угнетенных появилась надежда: два чудесных клинка, деревянный меч Иммельсторн и алмазный меч Драгнир. Эти артефакты обладают чудовищной силой и могут стать причиной гибели людей. Кто помешает этим коварным планам? Угадал, наемник Фесс, забывший о корысти и наживе ради спасения человечества.

БОЕВАЯ МИНЕРАЛОГИЯ

Игра кажется интерактивной иллюстрацией, дополнением к бумажному первоисточнику. Все миссии связаны между собой текстовыми вставками, словно не играешь, а читаешь электронную книгу с ожившими картинками. Вот только текста оказалось маловато, да и тот какой-то сумбурный, больше похожий на пересказ шестиклассником боевика, чем на серьезный роман. Не читавший Перумова неофит вряд ли разберется во всех хитросплетениях сюжета. Придется ему тупо зачищать локации и ждать очередной интермедии с героической озвучкой.

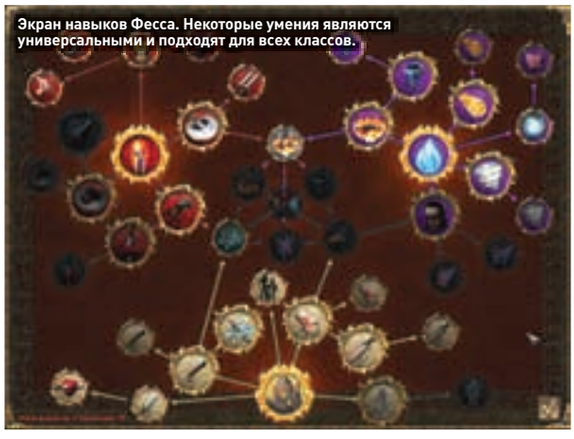
Авторы не обманули, говоря о принципиально новом геймплее и массе дополнительных игровых удобств. В классической action/RPG перемещаться приходится с помощью мышки: куда кликнул, туда герой и отправился. В «Мечах» все по-другому. Движения привязаны к знакомой по стрелялкам комбинации клавиш WASD, а с помощью мы-

ПРО ГЛЕФУ

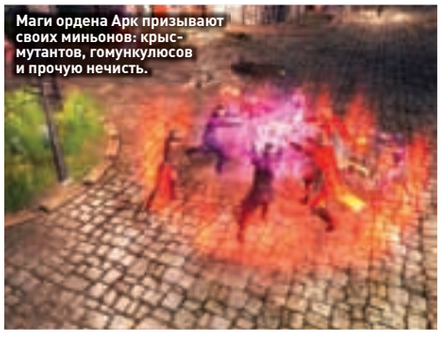
Любимое оружие Фесса – его двухклинковая глефа. Само слово пришло к нам из французского языка. Его этимология восходит к латинскому gladius и кельтскому cladivos, что в переводе означает «меч». Хотя первоначально глефой называлась разновидность копья. Позже, в XV веке, слово «глефа» начали использовать в качестве поэтического обозначения меча. Существовало несколько разновидностей этого оружия: обоюдоострые клинки, расположенные по обеим сторонам длинного древка, и топор, напоминающий алебарду с шарообразным противовесом на другом конце древка. Двухклинковая глефа была оружием одиночки и требовала от бойца виртуозного умения фехтовать. Большинство ударов основывались на круговом вращении клинков. В настоящий момент глефами вооружена швейцарская гвардия, охраняющая Ватикан.

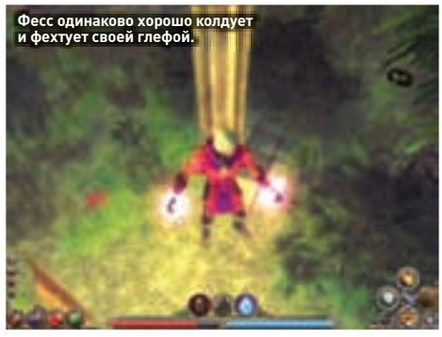
В книгах Перумова используется короткая двухклинковая глефа. Фесс мог сражаться не только на открытой местности, но и в тесных подземельях, успевая отбивать пущенные в него стрелы.

Колышется пламя, пляшут тени на стене, а пущенный файербол не сумеет облететь препятствие на своем пути.


Экран навыков Фесса. Некоторые умения являются универсальными и подходят для всех классов.

«Кукла» героя выглядит неряшливо и убого.


Маги ордена Арк призывают своих миньонов: крыс-мутантов, гомункулюсов и прочую нечисть.


Фесс одинаково хорошо колдует и фехтует своей глефой.

ши ты будешь атаковать противника и творить заклинания.

О них – разговор особый. Пользователи Opera наверняка знают, насколько удобно пользоваться так называемыми мышиными жестами (mouse gestures). В «Мечах» используется похожий принцип. Хочешь шарахнуть по врагу файерболом? Зажми левую кнопку мыши и дерни «грызуна» вперед. Сначала немного непривычно, но потом рука наловчится. При этом всегда есть возможность использовать обычные горячие кнопки на клавиатуре.

Фесс научился лихо уворачиваться от летящих магических зарядов, что существенно помогает в сражениях. Особенно в комбинации с амулетом ловкости. Существует несколько разновидностей волшебных вещей: кольца, ожерелья и, конечно, магические камни. На этой «ювелирке» зиждется весь игровой процесс. Теперь, чтобы призвать на помощь зубастого крыса, не нужно возиться с пыльным свитком – достаточно использовать рубин.

Камни относятся к так называемым временным предметам: использовал – и нету. Их можно улучшать, соединяя между собой и увеличивая эффективность вложенного в камень заклинания. Из трех цветных камешков получается булыжник побольше, из девяти – массивный самоцвет великой силы. Аналогичная ситуация и со снадобьями. Маленькие лечилки превращаются в средние и большие.

ОХОТА НА ЖЗАШПАУПАТА

Фесс – на все руки мастер. И воин, и маг, и наемный убийца. Выполнив несколько обучающих миссий, ты сможешь переключаться между классами и сам выбирать подходящую тактику боя. Красться подобно серой тени или бросаться на врага, размахивая над головой огромным мечом. Большинству наверняка понравится играть за мага: повреждений он наносит больше, может атаковать врага на расстоянии и быстро залечивать раны. Но начинать игру придется ассасином.

Что тоже неплохо – убийца сначала оглушает свою жертву, а потом пускает ей кровь. Несчастный умирает медленно, в муках, капля за каплей теряя жизненные силы. Всего в игре 50 профессиональных навыков. Некоторые из них используются двумя классами сразу, что в случае с Фессом кажется совершенно бессмысленным – парень одинаково хорошо фехтует глефой, умело прячется от посторонних взглядов и поражает врага разрядами молний.

НЕУПОРЯДОЧЕННОЕ УПОРЯДОЧЕННОЕ

И все было бы хорошо, даже замечательно, если бы не многочисленные баги и недочеты. Сначала модель Фесса выглядит симпатично. Но стоит переключиться на экран инвентори, как наемник превращается в неструганого истукана с торчащими во все стороны полигонами-заусенцами. Движок игры кажется странно похожим на TheEngine, использовавшийся ранее в «Магии крови», хотя разработчики настаивают на уникальности своего творения.

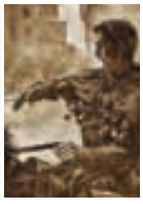
Механика работает нормально: колышется пламя, пляшут тени на стене подземелья, а пущенный врагом файербол не сумеет облететь препятствие на своем пути. Да и сами декорации не вызывают особых нареканий. Другое дело монстры. Нарисованы без вдохновения; в одной локации найдется максимум три разновидности чудовищ, и те выглядят кособокими экспонатами сельской кунсткамеры.

Перед нами типично русский казус «хотели как лучше, а получилось как всегда». Идея оказалась полноценнее реализации, а сама игра больше похожа на коллекцию геймдизайнерских наработок, нежели на произведение искусства. Поэтому и проходится за каких-то десять часов и к повторному использованию не рекомендуется. Естественно, в том случае, если ты не считаешь себя перумистом. Поклонники писателя останутся довольны.

Ну и самое главное. Разработчики явно сэкономили на бета-тестинге, не проверив, как «Мечи» реагируют на антивирусные программы. Многочисленным обманутым пользователям теперь придется ждать спасительного патча, коротая время за художественной литературой. Книжек у Перумова много. Может быть, найдется другой разработчик, который сделает славянский «бей-да-режь» отличного качества? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★½ 5.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Возможность играть за три класса сразу, новая боевая система, основанная на использовании магических камней, жесты мыши, с помощью которых накладываются заклинания.

Нет ни диалогов, ни ветвления сюжета; неудобная система автосейвов, игровой бестиарий довольно скуден.

6.0

Еще одна игра по мотивам книги. Красочный ролевой платформер для поклонников творчества Ника Перумова.

Долина магов пронизана потоками магической энергии. Чтобы восстановить ману, достаточно просто постоять на месте.

Очки? Метла? Школа?
Настоящее волшебство – в Проклятьи Эльфов!

cargo:style

Хроники Мелвина
Проклятье эльфов

© TGC – The Games Company. Developed by Silver Style Entertainment. Published by TGC – The Games Company. Distributed by ATARI. TGC – THE GAMES COMPANY Worldwide GmbH – Am Borsigturm 4-12 - 13507 Berlin. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 В июне предприниматель Йен Белл (Ian Bell) совместно с известным шведским гонщиком Хенриком Русом (Henrik Roos) основал SimBin Development Team.

2004 В мае вышел дебютный проект компании – GTR: FIA GT Racing Game. Игра удостоилась высоких оценок в прессе.

2005 В ноябре состоялся релиз GT Legends. Автосимулятор установил в своем жанре новые стандарты.

2006 В ноябре компания запустила новый гоночный сериал RACE: The Official WTCC Game.

2007 В июне вышло дополнение RACE: Caterham, а в сентябре – RACE 07: Official WTCC Game.

Еще чуть-чуть, и машина влетела бы в ограждение.

С секундным отрывом от ближайшего преследователя нельзя отвлекаться на чтение надписей на дороге.

GTR EVOLUTION

НЕМЕЦКИЙ ЭТАП

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gtr-evolution.com
ПОХОЖЕСТЬ
RACE 07: Official WTCC Game
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Диего Сартори (Diego Sartori)

Похоже, в компании SimBin Development Team становится доброй традицией спустя семь-восемь месяцев после релиза оригинальной игры выпускать небольшой add-on. Так, прошлым летом для RACE: The Official WTCC Game вышло дополнение RACE: Caterham. В этот раз нам предлагают добавку для RACE 07: Official WTCC Game.

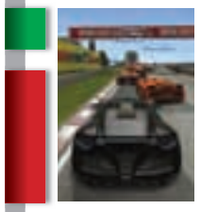
После знакомства с кратким описанием GTR Evolution многие игроки ошибочно полагают, что на полное прохождение ее понадобится не больше одного вечера. «Подумаешь, три трека в Нюрбургринге (Nordschleife, Nurburgring и Nurburgring GP) и восемь классов гоночных машин. Сейчас мы их одной левой!» Но не все так просто, как кажется. Возьмем для примера 20-километровую Nordschleife. Полчаса на практику, столько же на квалификационный заезд, затем идут две гонки по пять кругов каждая (лучшее время круга – 6 минут и 11 секунд). В общей сложности получается как минимум два часа. А ведь хочется проехаться и по двум другим немецким трассам, да еще и на разных машинах.

У каждой «лошадки» свой характер. 1180-килограммовая шведка Koenigsegg CCX, как ни странно, напоминает пушинку. Порой кажется, что на скорости свыше 200 км/ч машина уйдет в неконтролируемый занос при малейшем дуновении ветерка. Немецкая Gumpert Apollo весит на 60 кило меньше, но при этом держится на дороге куда увереннее. Audi R8 можно смело рекомендовать голливудским режиссерам для съемок смачных аварий. После сильного столкновения заднеприводный спорткар (именно заднеприводный, полный устанавливают только на серийные модели) дважды разворачивается вокруг своей оси и как ни в чем не бывало за доли секунды набирает потерянную скорость. Дизайнеры приложили максимум усилий для того, чтобы у игрока как можно реже возникало ощущение однообразия. Впечатлений хватает даже во время 30-минутного одиночного заезда. Вот густые заросли деревьев сменяются роскошным видом на долину, вот мы видим границу перехода от старого слоя асфальта к новому, а вот пытаемся прочесть намалеванные на дороге каракули граффити. Не удивлюсь, если разработчики воссоздали размер букв с точностью до миллиметра. Такое внимание к мелким деталям достойно похвалы.

Восемь классов автомобилей, три тщательно проработанных трассы – неплохой багаж для дополнения. Напомним, в прошлогодней RACE: Caterham нашлось место лишь двум трассам и трем автомобилям. Так что прогресс налицо, но все-таки хотелось бы большего. Видимо, все изменения в геймплее сотрудники SimBin Development Team приберегли для нового, полноценного эпизода сериала. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

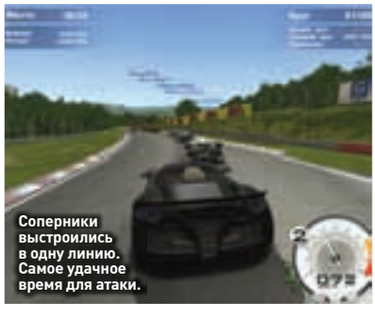


Огромное количество автомобилей в различных гоночных классах; реальные имена пилотов; тщательно проработанный дизайн трасс; реалистичная физика повреждений.

Лишь одна новая музыкальная композиция; далеко не самая передовая графика для своего жанра.

7.5

Добротное дополнение к качественному автосимулятору отвлечет от повседневных забот на пару-тройку дней.



Соперники выстроились в одну линию. Самое удачное время для атаки.

Амулет мира

От Египта до Тибета ищет Даймон амулеты!

Вперед!

Навстречу приключениям!

РЕКЛАМА

© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

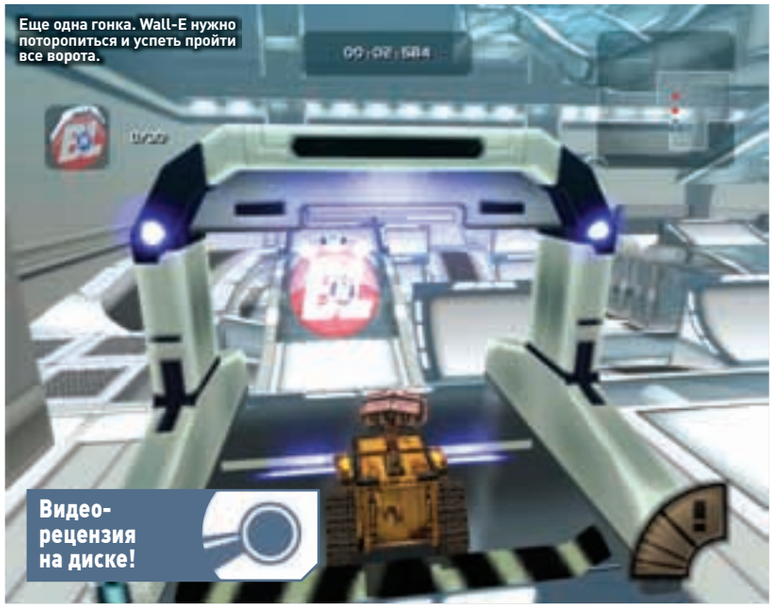
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Аниматоры и программисты создают студию THQ, будущую Heavy Iron Studios.

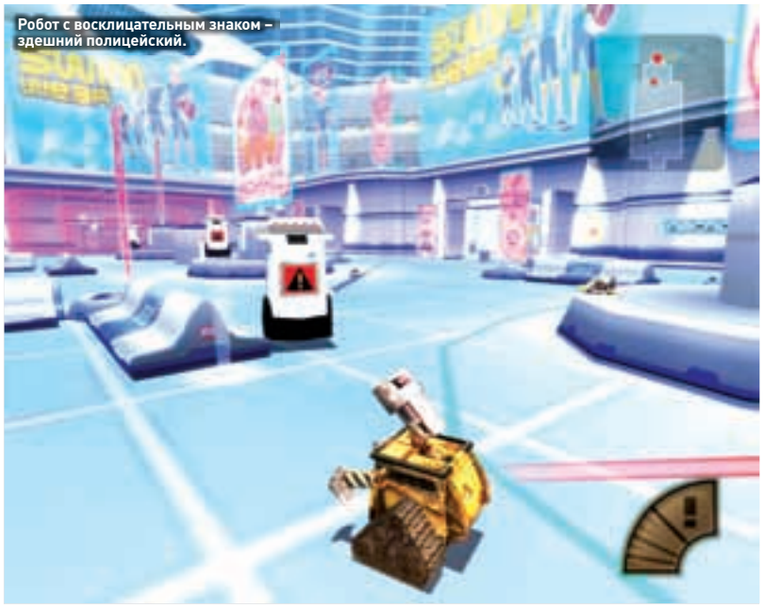
2003 Губка Боб переселяется на экран монитора.

2007 «Рататуй» получает награду «Лучшая анимационная игра года».

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ


Еще одна гонка. Wall-E нужно поторопиться и успеть пройти все ворота.

Видео-рецензия на диске!


Робот с восклицательным знаком – здешний полицейский.

WALL-E (ВАЛЛ-И)

СЕРДЦЕ ИЗ НЕРЖАВЕЮЩЕЙ СТАЛИ

ЖАНР ИГРЫ
Arcade/3D/3rd Person
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Heavy Iron Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
wall-e.playthq.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
WALL-E
ПОХОЖЕСТЬ
«Рататуй»

Возьми черный-пречерный ящик. Положи в него стрелки, болтики, шестеренки, украшенный звездами циферблат и сапфировое стекло. Тряси ящик миллион лет, стараясь не останавливаться ни на секунду. Если ты все правильно сделал, то в коробке появятся часы. Соберутся сами собой. Противники эволюции любят приводить в пример этот абсурдный казус, доказывая существование божьего промысла. Но эволюция есть, ее не может не быть.

ОТКРЫВАЙ, ЭВОЛЮЦИЯ!

Герой нового пиксаровского мультфильма «Валл-И» эволюционировал из обычного робота-уборщика в мечтателя-поэта с тонкой душевной организацией и полными неземной печали глазами. Маленький оживший пылесос опроверг все известные законы робототехники, с максимальной убедительностью доказав: даже он способен на высокие чувства, просто нужно проявить терпение и подождать каких-то 700 лет. Сколько нужно ждать геймерам, прежде чем компьютерные игры превратятся в истинные произведения искусства? Речь, конечно, о массовом производстве, а не о единичных шедеврах великих разработчиков.

Аниматорам потребовалась тысяча лет, прежде чем рулоны с живыми рисунками превратились в мультфильмы. Античный Лукреций описал первый проектор, потом китайцы придумали театр теней, а вслед за ними уже европейцы соорудили волшебный фонарь laterna magica, проецирующий на стены портреты святых и божьих угодников. Интересно, какие бы эмоции испытали наши предки, посмотри они один из современных компьютерных мультфильмов? Работы Эндрю Стэнтона – настоящее чудо. Еще в 1995 году мастер сочинил историю о двух влюбленных роботах, последних обитателях умирающей Земли. То ли история оказалась слишком грустной, то ли мир еще не был готов к подобным сюжетам, но Эндрю посоветовали быть проще и снять мультик о рыбках или шкафном бабайке с фиолетовой шерстью. Так Стэнтон и поступил, но главную свою мечту не забыл, отложил на ближайшее будущее. И правильно сделал: его Wall-E стал потрясением для всех, очутившись в списке «250 лучших фильмов всех времен и народов».

МУСОРНЫЙ ВЕТЕР

Какое будущее ждет игру, сделанную по мотивам WALL-E? Самое радужное и светлое — эволюция работает и здесь. Заранее обреченный на забвение платформер вдруг продемонстрировал недюжинную прыть и мощный потенциал. Парни из Heavy Iron Studios придумали собственный рецепт детского развлечения, смешав в компьютерном тигле сразу четыре жанра: все тот же трехмерный платформер, адвенчуру, пазл и спортивный симулятор. Wall-E раскатывает на своих гусеницах, как заправский скейтер, попутно решая простенькие головоломки и отстреливая космический мусор.

Главное и наипервейшее предназначение робота – производство мусорных кубиков и укладка их в аккуратные кучки. За время отсутствия землян они успели вырасти в гигантские зикураты до самого пыльного солнца, но нашего героя это совсем не расстраивает, напротив, он находит во всем поэзию, жадно изучая окружающий его мусорный мир. Надо видеть, как Wall-E управляется с предметами, – ведь он совершенно не представляет, для чего именно их произвели. В фильме это просто набор уморительных сцен, в игре – поиск дополнительных бонусов. Робот переключается на вид от первого лица, сканирует местность, и стоит ему найти очередную диковину, как на мониторе демонстрируется новая потешная видеовставка.

Факты

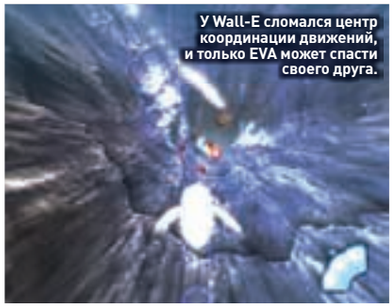
27 миссий по мультфильму

2 непохожих робота

5 забавных мини-игр

4 типа бонусов

Маленький оживший пылесос опроверг все известные законы робототехники, с максимальной убедительностью доказав: даже пылесос способен на высокие чувства.


У Wall-E сломался центр координации движений, и только EVA может спасти своего друга.

Wall-E нашел артефакт, на этот раз обычный молоток.

Кстати, о видеовставках. Их в игре великое множество, и каждую новую миссию предваряет обязательный ролик. Если собрать все вместе, получится пусть и незаконченный, но мультфильм. Наш тебе совет: сначала сходи в кинотеатр, а только потом садись играть. Удовольствия будет больше. Тем более что сюжет игры практически не отличается от киноориганала. И это очень хорошо, сценарий Wall-E идеален: ни убавить, ни прибавить.

СЧАСТЬЕ В КУБЕ

Все игровые миссии можно условно разделить на три группы. Первая – решение механических головоломок, почти как в приснопамятных Incredible Machines. Положим, тебе нужно забраться на крышу небоскреба, но путь преграждает заклинивший погрузчик. Что делать? Спрессовать из мусора куб и метким броском вышибить из крана застрявшую в нем железяку. Или встать на импровизированные качели, бросить упомянутый куб на противоположную сторону ржавой железки и катапультировать Wall-E на ту сторону мусорной баррикады. Задачки эти совсем несложные, ребенку наверняка покажутся интересными, да и папе тоже.

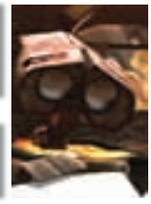
Еще один тип препятствий – механические ворота, активировать которые можно с помощью синих энергетических капсул. Нужно собрать определенное их количество, прокатившись по ближайшей округе, а потом опустить в автомат. Две другие разновидности капсул чинят броню робота (желтые) или заряжают (красные) его слабенький лазер. Он еще пригодится для отстрела врагов и активации некоторых электронных девайсов. Их в игре предостаточно. Это и автоматы, которые снабжают андроида дополнительными капсулами, и логические замки. Чтобы открыть такое устройство, необходимо быстро собрать цветовой пазл.

Важная составляющая игрового процесса – гонки по весьма пересеченной местности. Wall-E приходится не только быстро ездить, но и шустро уворачиваться от куч мусора, сигая через ямы и колдобины. Настоящих скейтерских трюков робот не знает, зато ловко крутится в воздухе и может закатываться на высокие платформы. Еще интереснее играть за Eva, подругу нашего героя, которая летает с невероятной скоростью. Заботливые разработчики приготовили для тебя маленький подарок – это мультиплеер на двух человек. Простенький, но забавный. Особенно прикольно поучаствовать в игровом чемпионате, состоящем из нескольких дисциплин.

Не хочется обманывать читателя восторженными отзывами. Идеальных игр не бывает, и в Wall-E есть свои недочеты и огрехи вроде неудобной раскладки и старомодной графики. Но ты забудешь все на свете, стоит Wall-E оказаться в открытом космосе верхом на последнем земном огнетушителе. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Авторы постарались преодолеть притяжение штампов и выйти на новую орбиту. Получилось весело и красиво: персонажи – обаятельные, геймплей – динамичный, играть интересно.

Традиционная для консольных портов неудобная раскладка клавиатуры, нужно подключить геймпад и не мучиться; множество сюжетных спойлеров.

7.5

Игра стоит фильма, это еще один способ встретиться с любимыми персонажами и реанимировать родную планету.

Этот магнитный куб открывает многие двери.

Замок защищает тест на память. Запоминаем последовательность цветов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.8**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 — В Милане усилиями Антонио Фарины (Antonio Farina) основана новая компания Milestone.

2000 — Самая славная страница в истории Milestone – состоялся релиз Superbike 2000.

2006 — Выходит SuperBikes: Riding Challenge, не имеющая отношения к серии.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Непременная составляющая всех мотогонок – девушки с зонтиками.

На победу работает целая команда.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 08

ЗАМАХ НА РУБЛЬ, УДАР НА КОПЕЙКУ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Black Bean Games
РАЗРАБОТЧИК
Milestone
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sbk08.com
ПОХОЖЕСТЬ
Superbike World Championship, Superbike 2000, Superbike 2001

Сегодня, в период всеобщей казуализации, выход серьезной гоночной игры – настоящее событие. В стане четырехколесных средств передвижения балом хардкорщиков давно и успешно правит SimBin Studios, подарившая нам обе части GTR, GT Legends, RACE: The WTCC Game и GTR Evolution (рецензию на последнюю можно прочитать в этом номере). Любителям двухколесных железных коней повезло меньше: последним мотосимулятором, побывавшим на их жестких дисках еще в начале столетия, была Superbike 2001. Да и та являлась лишь дополнением к предыдущей версии творения Milestone (изданного, к слову, Electronic Arts!) Superbike 2000.

С тех пор немало воды утекло. Обласканная критиками и оцененная по достоинству геймерами серия Superbike благополучно загнулась, а на трон поджанра уселась Climax, принявшая скипетр от Milestone: начиная с 2002 года именно с серией MotoGP, насчитывавшей уже четыре части, связывались надежды и чаяния поклонников мотогонок. Кто бы мог подумать, что канувшая в Лету Superbike World Championship вернется к нам спустя семь лет?
Возвращение состоялось, но триумфальным его, к сожалению, не назовешь.

Был порох в пороховницах Milestone, да израсходовали его на холостые выстрелы. После посредственных SCAR (рейсинг по лицензии Alfa Romeo), автомобильной аркады Evolution GT и ее мотоклона Super-Bikes Riding Challenge итальянские мастера, видимо, потеряли хватку, а вместе с ней доверие критиков и игроков.
Молодцы из Milestone вовремя смекнули: бороться с Climax в ее же весовой категории – дохлый номер, потому и выбрали в качестве целевой аудитории хардкорных игроков, готовых часы напролет изучать телеметрию и с тщанием готовить мотоцикл к старту. Тормоза, рулевая система, коробка передач, цепь, колеса – те, кому по душе эксперименты с различными параметрами настроек, придут в дикий в неистовый восторг. Ничего подобного нет ни в MotoGP, ни уже тем более в Ducati World Championship.
Чтобы старания не прошли зря, необходимо заглянуть в меню Realism Options и убедиться, что на дороге будет обеспечен достаточный уровень симуляции. Игра любезно предложит подключить самых разных помощников. Трудности на старте? Никак не справиться с перегазовкой и подъемом на заднее колесо? Не беда! Проблемы с торможением? Aided Brake – On – и все дела. Постоянно вылетаешь с трассы? Отключаем Realistic Inertia и радуемся жизни.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Правдоподобная физика; широкие возможности по настройке байка; реальные треки, мотоциклы и пилоты.

Визуальный ряд не соответствует сегодняшним стандартам; посредственные сцены падений с мотоцикла; странное поведение соперников; отсутствие драйва.

6.0 — **Невзрачный мотосимулятор с большим потенциалом. Дадим Milestone еще один шанс?**

Но при самых щадящих настройках реализма игра теряет главное, что у нее есть, и превращается в заштатную аркаду, которой не по силам тягаться с китом жанра MotoGP. Что может предложить творение Milestone помимо скрупулезно проработанной физической модели? Потрясающую графику? Увы, похвастаться ей проект не может.
Авторы определенно знают толк в предмете, но чего-то им не хватило: времени, средств, желания. SWC 08 получилась невзрачным мотоциклетным рейсингом с огромным потенциалом. Если в Milestone поработают над ошибками, к следующей части серия вполне может вернуть себе былое величие. **PG**

Чисто английское убийство
В лучших традициях Агаты Кристи

АГАТА КРИСТИ

ЗЛО ПОД СОЛНЦЕМ

РЕКЛАМА

© TGC – The Games Company. Developed by Silver Style Entertainment. Published by TGC – The Games Company. Distributed by ATARI. TGC – THE GAMES COMPANY Worldwide GmbH – Am Borsigturm 4-12 - 13507 Berlin. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселер». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-19-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-42-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОЩЕВ

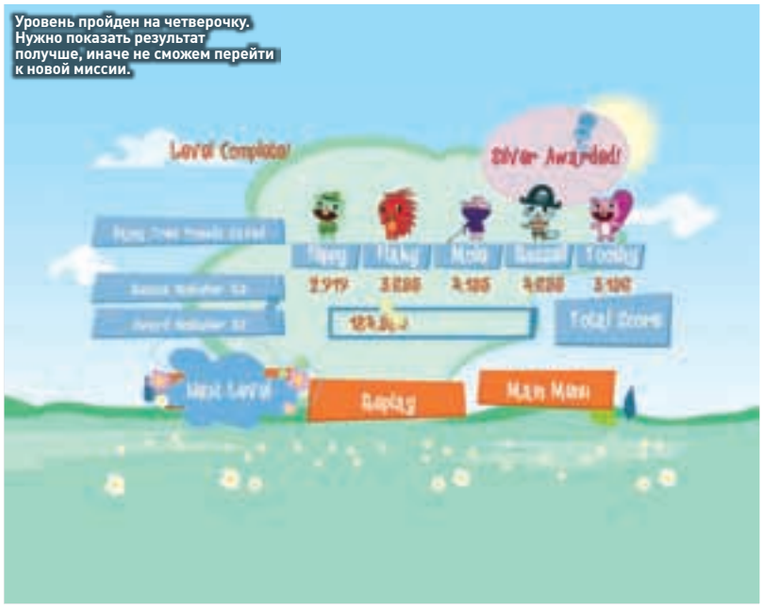
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993 Патрик Бакленд и Нил Бардон создают Stainless Software.

1997 Весь мир упоенно давит старушек. Carmageddon в игровом топе.

2007 Студия начинает выпуск скачиваемых игр для PC и Xbox 360.

Здоровье не бесконечно. Еще пара ударов током – и уровень придется начинать заново.



Уровень пройден на четверочку. Нужно показать результат получше, иначе не сможем перейти к новой миссии.

ЖАНР ИГРЫ
Arcade/Logic/3D

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

РАЗРАБОТЧИК
Stainless Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Скачиваемый контент

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega.co.uk/games/?g=304

ПОХОЖЕСТЬ
Lemmings, Lemmings 2: The Tribes, Lemmings Chronicles, Humans

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Веселые лесные друзья

HAPPY TREE FRIENDS: FALSE ALARM

В КУЗНЕЧНЫЙ ПРЕСС ПОПАЛА БЕЛКА

Есть в психиатрии отдельная дисциплина гелотология – наука о смехе. Умудренные знаниями мужи чертят графики, проводят опыты на людях и пишут обширные рефераты, пытаясь ответить на вопрос: что такое смех? Это простая физиология или нечто большее? Для чего мы вообще смеемся? Принято считать, что смех – привилегия исключительно человеческая. Только человек обладает абстрактным мышлением и способен оценить черный юмор. Лишь он может посмеяться над своими страхами и болью, превратить трагедию в веселую игру, где все неправда и понарошку.

СОПРОТИВЛЕНИЕ БЕСПОЛЕЗНО

Мультипликационный сериал Happy Tree Friends – образец такого намеренно наплевательского отношения к жизни, вопиющее противоречие между формой и содержанием: разноцветные зверушки с детсадовского утренника убивают друг друга всеми возможными способами, отрывают конечности и жонглируют внутренностями, а потом как ни в чем не бывало распевают песню о солнышке и лете. Ужас.

А началось все с кролика – желтого пушистика с улыбкой от уха до уха. Художник Род Монтихо (Rhode Montijo) нарисовал на компьютере картинку с грозной подписью Resistance Is Futile (сопротивление бесполезно). После непродолжительных странствий по Сети постер оказался в правлении компании Mondo Media и так понравился боссам, что те немедленно приняли решение выделить художникам деньги для съемок первой флеш-короткометражки. Мультика о приключениях лесных друзей.

Так и рождаются легенды. По статистике на 2000 год, сайт Happy Tree Friends посетило около 15 миллионов пользователей. Сериал был признан интернет-феноменом, получил несколько фестивальных наград и транслируется по десятку телеканалов. Группа Fall Out Boy успела снять клип по мотивам мультфильма, вот только с игрой вышла заминка.

НЕ СТОЙ ПОД СТРЕЛОЙ!

Прошло почти девять лет, прежде чем разработчики вспомнили про HTF. За дело взялась студия Stainless Games, известная своим скандальным хитом Carmageddon, – «нержавеющие» парни знают толк в компьютерном насилии: если и пускают кровь, то делают это с особым шиком и удовольствием. Игра Happy Tree Friends – очередная разновидность классических Lemmings. Из точки А в точку Б двигается группа «счастливых лесных друзей», а ты должен помочь им в этом путешествии. Где нужно, притормозить или, наоборот, ускорить, попутно дергая за выключатели и нажимая кнопки. Сделать это не так просто, как может показаться сначала. Зверье попалось тупое, идет исключительно в одном направлении,

Зверье попалось тупое, идет исключительно в одном направлении, а увести его с намеченного пути можно только с помощью грубой силы.

Факты

30 игровых уровней

10 различных локаций

5 непутевых героев

100 способов умереть прикольно

а увести его с намеченного пути можно только с помощью грубой силы. Огня, льда и взрывчатых материалов. Практически все управление осуществляется с помощью мыши. Двигаясь по двухмерной локации, звери старательно нарушают правила техники безопасности: падают в котлы с расплавленным шоколадом, оказываются под кузнечным прессом, застревают в шестеренках и дверных проемах. Чтобы этого не произошло, приходится шустро кликать мышью, прижигая и приморaживая своих лоботомированных питомцев.

ОСТОРОЖНО, РАБОТА МОЗГА!

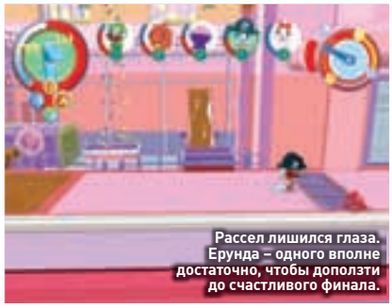
Всего предлагается десять игровых локаций по три уровня в каждой. Следуя традициям оригинального мультфильма, дизайнеры не стали перегружать пейзаж подробностями, оставив самое необходимое – колдобины, рвы, ядовитые лаборатории и пропасти, полные горящей лавы. Графика кажется примитивной лишь поначалу – после пары-другой уровней об этом забываешь окончательно и бесповоротно. В особых художественных изысках нет никакой надобности. Happy Tree Friends – типичный тайм-киллер, игра на обеденный перерыв.

Съел лапшичку, запил чайком, можно и мышкой покликать, поприкалываться над этими недотепами.

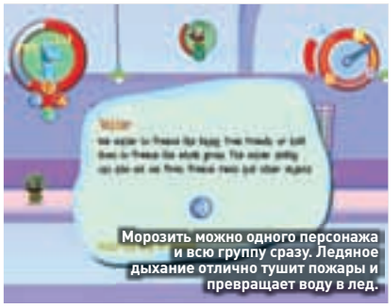
Главное в игре – уберечь своих подопечных, доставив их к финишу в целости и сохранности. Сможешь спасти всех зверушек? Получишь золотую медаль и спокойно двинешься дальше, в ином случае придется все начинать заново. Может быть, и с самого первого уровня.

НЕ ВЛЕЗАЙ – УБЬЕТ!

Happy Tree Friends не дружит с русским языком, и эта нелюбовь становится причиной нескольких фатальных багов. Первый – невозможность сохраниться. Игра наивно ищет папку My Documents, не находит, а потом пугает геймера сообщениями о необходимости сменить носитель информации. Паниковать не стоит, просто разработчики не знали о существовании России. Бывает. Баг второй – конфликты с переключателями клавиатуры. Ты наверняка пользуешься программками, которые сами меняют английский язык на русский, чутко реагируя на набираемый текст? Забудь. Happy Tree Friends просто отказывается подчиняться и отключает управление, стоит игре заметить русскую раскладку.



Рассел лишился глаза. Ерунда – одного вполне достаточно, чтобы доползти до счастливого финала.



Морозить можно одного персонажа и всю группу сразу. Ледяное дыхание отлично тушит пожары и превращает воду в лед.

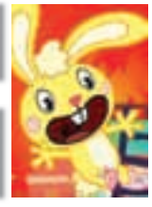
Развлечение получилось совсем уж пустяковым и проходится за несколько часов. Есть надежда, что разработчики будут выкладывать на своем сайте дополнительные уровни: сама игра распространяется через интернет, а в магазинах появится не скоро.

Да и захотят ли покупатели раскошеливаться на такую забаву? Ведь славы оригинального сериала явно недостаточно, чтобы вдохнуть жизнь в это невеселое занятие. Мультфильм был смешным, игра – нет. Можно бесконечно скальпировать несчастных зверушек, бить их током и топить в кислоте – юмора от этого не прибавится, сколько ни старайся.

Happy Tree Friends порадует только истинных поклонников «лесных друзей» да скучающих секретарш, уставших от «Минера» и пасьянса «Паук». Девочки, это для вас. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0



Знакомые персонажи, яркие мультипликационные вставки, возможность вдоволь поиздеваться над подопечными, простое управление.

Несколько фатальных багов, связанных с конфликтом языковых раскладок, унылый и повторяющийся геймплей, игра не дотягивает до уровня мультсериала.

5.0

Неинтересная казуальная игра на один раз. Сюжет слишком заезжен, чтобы кого-то развеселить.

В правом верхнем углу экрана расположен циферблат с единственной стрелкой – это индикатор выполнения задания. Поторопись, стоит стрелке сделать оборот – и зазвенит сигнализация.

Вся история делится на десять локаций по три уровня в каждой. Начинаем на шоколадной фабрике и заканчиваем на свалке.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.2**

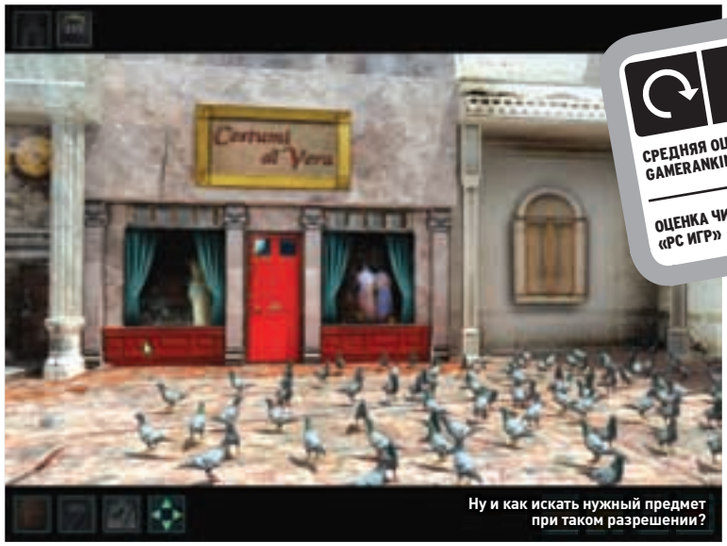
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.7**

1995 Основана компания Her Interactive.

1998 Вышла первая часть приключений о Nancy Drew.

2000 Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion получает награду Parents' Choice Gold Award.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ



Ну и как искать нужный предмет при таком разрешении?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 2.7

Разговоров в игре будет много.

НЭНСИ ДРЮ. ПРИЗРАК ВЕНЕЦИИ (NANCY DREW: THE PHANTOM OF VENICE)

ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРБИ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Her Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Her Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nancydrew.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Все предыдущие Nancy Drew

Компания Her Interactive нашла золотую жилу, которая обеспечит безбедную старость всем ее сотрудникам. Создание эдакой компьютерной Санта-Барбары – великолепная идея, если тебя волнует исключительно количество, но никак не качество производимого продукта. Посему Her Interactive смело представляет нашему вниманию 18-ю часть истории о юной сыщице и искательнице приключений – «Нэнси Дрю. Призрак Венеции».

ЧТО НА ЭТОТ РАЗ?

На этот раз дело происходит в Венеции – здесь промышляет злодей в маске, который крадет произведения искусства и вообще ведет себя неприлично, наводя страх на всю округу. Местная полиция, конечно, совершенно бессильна и никак не может обойтись без помощи нашей главной героини – вся надежда только на юную американку!

Симулятор детективной жизни приведет поклонников в восторг. Во-первых, мы сможем одевать Нэнси во всевозможные наряды. Это можно делать просто ради развлечения, но чаще всего переодевания потребуются для маскировки. Во-вторых, нам придется различными путями добывать себе наличность. Можно заработать денег танцами, продажей цветов – в общем, способов много. Не волнуйся – все они пристойны. Ну и, конечно, само расследование подразумевает решение загадок и головоломок, которых здесь немало. Не обойдется без венецианской романтики – путешествовать по городу можно будет на гондолах, рассматривая при этом окружающие пейзажи и наслаждаясь красивой музыкой.

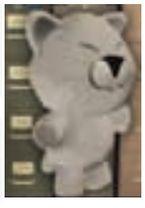
НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Все было бы отлично, имейся здесь хоть капля новизны. Как уже отмечалось, разработчики не утруждают себя повышением качества, поэтому новое приключение Нэнси – лишь очередной клон предыдущих проектов. Если бы образцом для подражания был действительно достойный продукт... Увы, сюжет, графика, загадки и сама Нэнси остались на прежнем, уже неприлично низком уровне. Все те же 800x600 точек, снова несколько подозреваемых, примитивная графика и вид от первого лица. Хотя разработчики в этот раз приготовили игрокам сюрприз – мы наконец-то увидим саму Нэнси.

К сожалению, основную аудиторию этого сериала нельзя назвать требовательной, что, по всей видимости, и является причиной его сомнительного качества. Игры серии «Нэнси Дрю» прочно заняли свою нишу и сдавать позиции не собираются. Можно сказать точно: 18-я часть – не последняя. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

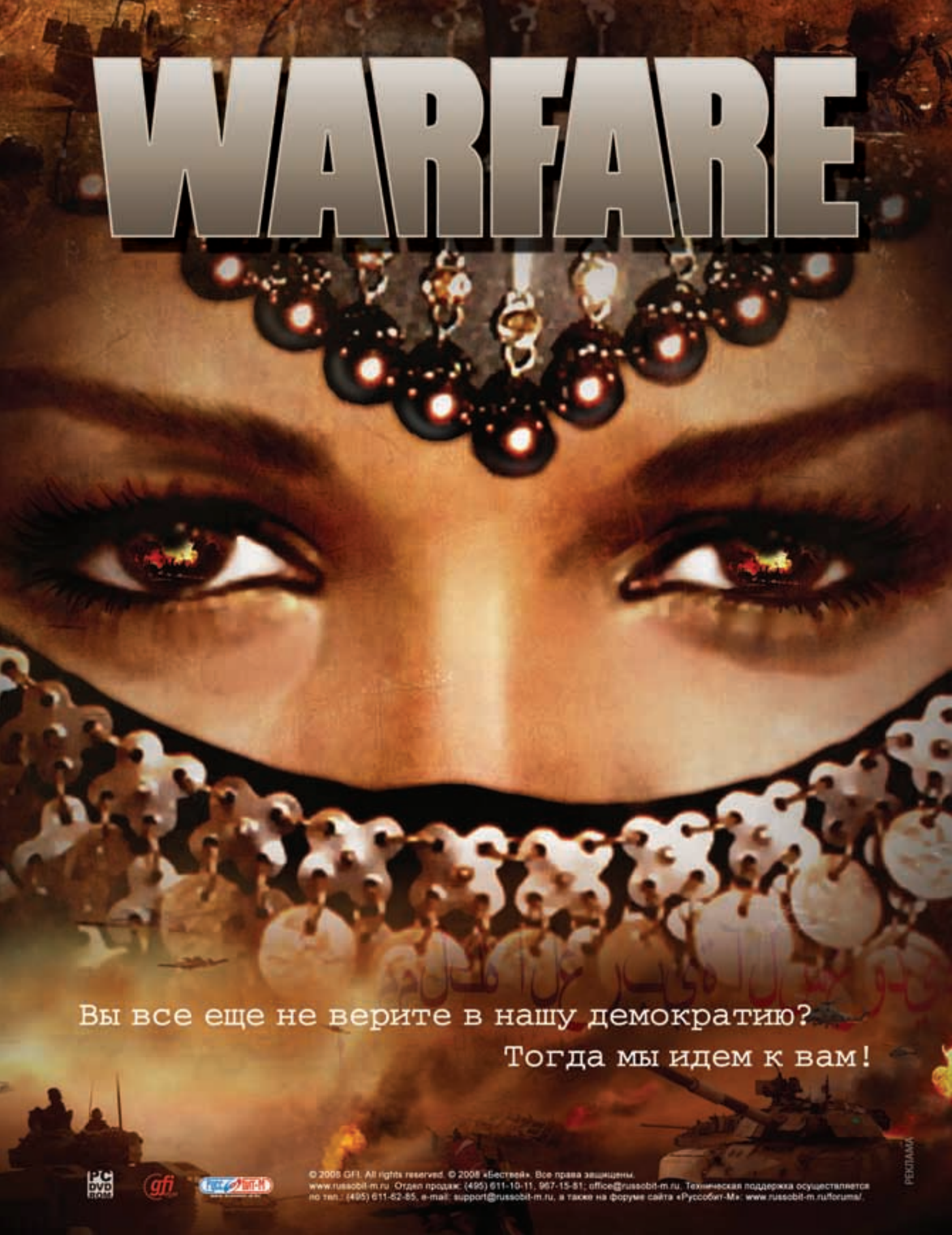


Хорошая анимация мимики персонажей, волшебная атмосфера Венеции, большое количество разнообразных загадок. Любимая многими героиня.

Не самая современная графика, отсутствие оригинальности в сюжете, практически точная копия предыдущих частей.

5.5

«Призрак Венеции» не блещет оригинальностью, однако, если звезды зажигают... это кому-нибудь нужно?



© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.

РЕКЛАМА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005

Компания 4Reign Studious заявляет о своем существовании; основное направление – разработка казуальных игр для широкой аудитории.

2006

Первый крупный проект команды, квест «Дилемма», выходит в свет.

2008

Продолжение достаточно успешной игры не заставило себя ждать: на прилавках появилась «Дилемма 2».

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

«Нет-нет-нет, никакого брудершафта!»

Видео-рецензия на диске!

Это вход на базу повстанцев, а не фейс-контроль на рейв-пати.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
4Reign Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.4reign-studios.com/d2_index.htm
ПОХОЖЕСТЬ
«Дилемма», The Longest Journey, Beneath the Steel Sky

ДИЛЕММА 2: МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

НЕ БРЭДБЕРИ

Какое-то время назад разработчики из курской компании 4Reign Studious решили заявить о себе достаточно смелой и в меру новаторской игрой «Дилемма». Никому прежде не известные авторы на удивление серьезно отнеслись к своему проекту, оставив за бортом глупый и пошлый юмор бесчисленных «петек» и «штырлицов». Вместо этого был взят курс на создание sci-fi-адвенчуры, которая унаследовала бы все лучшие традиции, заложенные такими славными представителями жанра, как The Longest Journey, Blade Runner и Beneath the Steel Sky.

К сожалению, несколько замечательных и оригинальных находок (нелинейные загадки, разнообразящие действо action-элементы) померкли на фоне куда большего количества изъянов. Насквозь вторичный сюжет, сбитый из научно-фантастических штампов, слабо проработанные диалоги и сценарий, повсеместные огрехи дизайна, не говоря уже о багах, поколебали мечты создателей увековечить свои имена наравне с грандами уровня Рагнара Торнквиста (Ragnar Tornquist) и Чарльза Сесила (Charles Cecil).

Тем не менее создатели не отчаялись и спустя год с небольшим сделали продолжение игры. Хотелось верить, что они учтут все ошибки и недоработки собственного детища и совершат если не рывок, то хотя бы значительный шаг вперед.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

В начальной заставке на нас обрушивают всю ту же второсортную мешанину из космических приключений, колоний на Марсе и фантастических изобретений, одно из которых – ха! – телепорт. Нашли чем удивить. Скучное повествование сопровождается несколькими унылыми статичными картинками. Десятилетней давности Longest Journey и та умела удивить потрясающе зрелищными сюжетными роликами. Словом, снова здравствуй, «Дилемма»!

Дальше все еще печальнее. Чтобы не особо утруждать себя придумыванием истории и имени протагониста, создатели прибегли к старому трюку – частичной амнезии. То есть подразумевается, что ответ на сакраментальный вопрос «Кто я?» мы найдем в процессе игры. Но делать этого почему-то не хочется. Почему-то с самого начала абсолютно все равно, кто этот плечистый громила с глупыми ужимками и внешностью помолодевшего и отъевшегося Солида Снейка, время от времени разрывающий тишину своим непевучим баритоном в потуге на шутку.

Вспоминать все бедолаге по ходу игры помогают полтора десятка сюжетных персонажей. Но ни один из них никогда не запомнится как яркая, неординарная личность. Виной всему по-прежнему скучные, не-

Иногда игра прикидывается FPS-шутером: вид от первого лица, внизу экрана болтается подобие «рельсы».

Факты

1000 кредитов: бармен Фил знает себе цену

1 амулет и 2 способности: дух (убеждение) и материя (агрессия)

4 контакта с метеоритами – и try again

умелые и неправдоподобные диалоги. Разговор вязнет в витиеватых оборотах, персонажи «не играют», и это лишает нас возможности поверить в происходящее. Все сводится к банальной выдаче квеста; драматические перипетии и сюжетные интриги остались в книгах Брэдбери и Азимова. Забавно, но в ключевые моменты ситуация выглядит особенно абсурдно: в ходе приключений нам доведется столкнуться с лидером так называемого Сопротивления по имени Сандра. Немного скучной болтовни про нелепый заговор инопланетян, и… вот нас уже наделили мессианской задачей свергнуть проклятое иго. «Ты именно тот, кого все мы так ждали». Какие-то все зачем-то ждали… А нам-то что за дело? Яркий пример того, что дыр в сюжете больше, чем в рыбацких сетях.

ДОБРОЕ УТРО, ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Поскольку от сюжета ждать откровений не приходится, обратим внимание на сам геймплей. Отрадно, что хоть тут нас встречает некоторое разнообразие.

В основном, конечно, имеем дело с традиционным для жанра подходом: статичные локации, сумка-инвентарь, типичные задачки в стиле «найди и включи» и суетливый курсор, которому наш герой вынужден безоговорочно подчиняться. Однако умеренный темп игры то и дело разбавляется разного рода мини-играми и экшен-вставками, будь то полет через пояс астероидов на космическом челноке, сражение с сюжетным монстром или подобие простенькой казуальной забавы, где нам предлагается составлять в ряд шарики одного цвета.

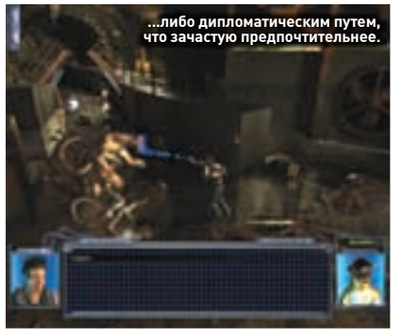
В определенные сюжетом моменты игра даже прикидывается FPS-шутером: вид от первого лица, внизу экрана болтается подобие «рельсы» из Quake, пальцы левой руки на привычном WSAD-посту. Несколько метких попаданий – и самые несговорчивые гады уже молят о пощаде, стеная в муках. Посторонитесь, пацифисты!

Музыкальное сопровождение в целом вроде бы соответствует представлениям об игре про космос, однако достаточно однообразно и навязчиво. Скоро появляется желание выключить колонки вовсе. При этом выяснится еще одна малоприятная деталь: в игре практически нет озвучки! За исключением редких шумов наподобие неисправной проводки или работающего двигателя, мы проводим время в тишине.

ЭХ, ПРОКАЧУ!

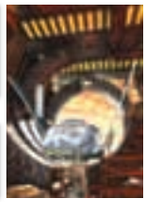
Отношение создателей к своему продукту можно выразить словами «первый раз прокатило – и сейчас прокатит». Не до конца отлаженный механизм вынули из чулана, сдули пыль, смазали скрипящие шестеренки и пинком отправили путешествовать по извилистым тропинкам отечественного рынка компьютерных игр. «Дилемма 2» получилась не лучше и не хуже первой части. Она – такая же. Вместо того чтобы двигаться вперед, авторы предпочли топтание на месте. Что ж, как говорится, по Сеньке и шапка: Торнквист и Сесил могут спать спокойно. **PG**

Как и в первой «Дилемме», некоторые вопросы можно решить либо с помощью грубой силы…


…либо дипломатическим путем, что зачастую предпочтительнее.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.5



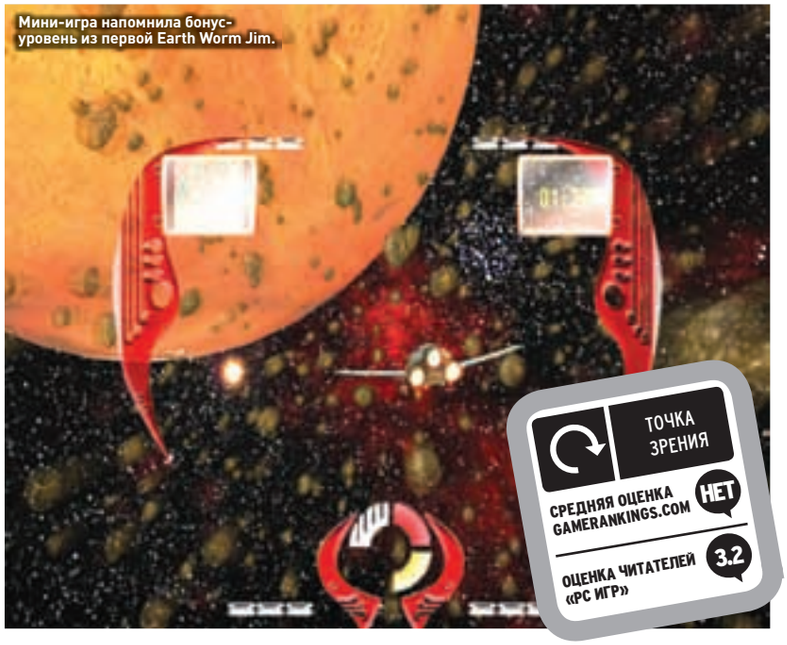
Графическое исполнение на высоте: модели и локации радуют тщательной прорисовкой. Мини-игры вносят разнообразие в достаточно размеренный сюжетный ход.

Вялый сюжет и пресные, без перчинки диалоги требуют серьезной доработки. Бесхитростное техно в качестве музыкального сопровождения скоро утомляет.

6.5

Поиграть – остаться в смешанных чувствах; пройти мимо – не много потерять. Дилемма? Нет, скорее приговор.

Местное метро будет поскромнее московского.


Мини-игра напомнила бонус-уровень из первой Earth Worm Jim.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.2

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Основана компания Nobilis, дистрибьютор видеоигр и комплектующих для консолей.

2001 Компания распространяет первый проект Hotel Giant (JoWood) и подписывает контракт на дистрибуции игр с Midway.

2006 Nobilis запускает собственную линейку аксессуаров к консолям Subsonic.

2007 Состоялся релиз дебютного проекта компании Mountain Bike Adrenaline на PS2.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

MOUNTAIN BIKE: АДРЕНАЛИН (MOUNTAIN BIKE ADRENALINE)

С БАНКОЙ «МАУНТИН ДЬЮ»

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Nobilis

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М/GFI

РАЗРАБОТЧИК
Fresh3D

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mountain-bikeadrenaline.com

ПОХОЖЕСТЬ
Extreme Mountain Biking

Велосипеды нечасто появляются на экранах мониторов. Большинство игроков наверняка назовут лишь BMX из GTA: San Andreas. Кто-то, возможно, припомнит проекты двух извечных противников Dave Mirra Freestyle BMX и Mat Hoffman's Pro BMX, вышедшие еще на рубеже веков. Но это BMX. А как насчет такой не менее популярной разновидности велоспорта, как маунтинбайк? Не быть Fresh3D первопроходцами. В бородатом 1999 году свет увидела Extreme Mountain Biking, запомнившаяся, правда, лишь унылыми пейзажами и скудным набором соревнований. Чем порадует Mountain Bike Adrenaline?

Отсутствие интереса игроделов к велоспорту объяснимо. На байке не промчишься со скоростью 200 километров в час по автобану, как на Aston Martin DB9 в Need for Speed: Most Wanted, и не помесишь грязь, как на Subaru Impreza в Sega Rally. В маунтинбайке нет таких сильных и всемирно известных брендов, как MotoGP или Superbike World Championship в мире мотогонок. Да и звездой уровня скейтбордиста Тони Хоука, имя которой гипнотически действовало бы на сознание потенциальных покупателей, этот вид спорта, к сожалению, не располагает.

К тому же разработка рядового велосимулятора может оказаться более трудоемкой задачей, нежели создание автосима. Ведь здесь необходимо корректно смоделировать поведение не только транспорта, но и человека на нем. Причем второй пункт в данном случае не менее важен. Пилот давит на педали,

От Mountain Bike Adrenaline за километр тянет второсортностью, однако интересные идеи разглядеть не составит труда. Будь у Fresh3D бюджет побольше...

О БАЙКАХ И СПОРТСМЕНАХ

В игре представлены шесть байков с различными показателями скорости, качества тормозной системы и прочности. Хорошие тормоза незаменимы в заездах на аккуратность, тогда как дополнительная скорость и прочность рамы не помешают в скоростных спусках. Удивительно, что авторы не учли такой важный параметр, как вес. Легкие байки пригодились бы для кросс-кантри и трюков.

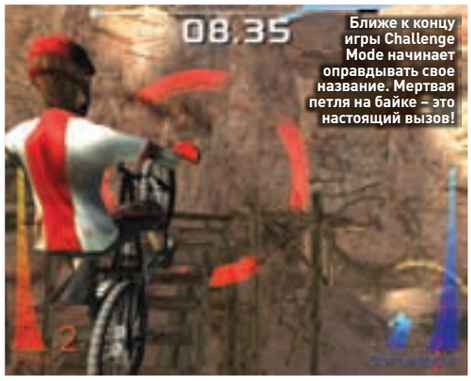
Есть свои показатели и у спортсменов: сила, скорость восстановления и концентрация. Чем больше силы, тем дольше велосипедист крутит педали. Чем выше скорость восстановления, тем быстрее он приобретает нужные кондиции после изнурительного рывка. Концентрация же необходима для прохождения опасных участков. Специальной кнопкой можно замедлить время и преодолеть препятствие в режиме slow motion. Жаль, помимо стандартных параметров у велосипедистов нет любимого вида соревнований. Даже древняя Extreme Mountain Biking могла этим похвастаться.

Факты

1 фатального падения достаточно, чтобы закончить заезд

6 байков, различающихся скоростью, тормозами и прочностью

6 спортсменов со своими индивидуальными показателями



Ближе к концу игры Challenge Mode начинает оправдывать свое название. Мертвая петля на байке – это настоящий вызов!

Живописные места на самом деле выглядят невзрачно.

Горизонт и закат выглядят крайне неестественно.

приводя двухколесное средство в движение, работает корпусом, удерживая байк в вертикальном положении, контролирует центр тяжести во время прохождения сложных препятствий и т.д. Эти-то факторы и заставляют разработчиков отдавать предпочтение автомобильным рейсингам, реже – мотогонкам и лишь по большим праздникам – велоспорту. Создать проект вроде Mountain Bike Adrenaline непросто, а окупить – еще сложнее. Потому команды, взявшиеся за столь опасное предприятие, довольствуются крохами от издателей, соорудить на которые мало-мальски серьезную игру попросту невозможно.

КАЛЕЙДОСКОП СОРЕВНОВАНИЙ

Хотя от Mountain Bike Adrenaline, как и от первой ласточки поджанра Extreme Mountain Biking, за километр веет второсортным продуктом, разглядеть интересные задумки авторов не составит труда. Разработчики, не жалея сил, трудились и выдумали без малого полтора десятка различных режимов – некоторые из них действительно заслуживают внимания. Stopwatch Mode включает в себя скоростные спуски (так называемые даунхиллы) и кросс-кантри (езда по пересеченной местности). Если гонять по склонам гор и холмов на первых порах еще увлекательно, то собирать звездочки в свободных заездах утомительно и скучно. Куда веселее исполнять трюки в Challenge Mode. Там нас ждут четыре вида состязаний. Первый – Dexterity – испытание ловкости и реакции. Езда по узким рейкам и краю обрыва требует особой аккуратности. Каждый маневр, будь то безобидный спуск с возвышенности к бурлящей речке или прыжок с одного края глубокого ущелья на другой, должен быть выверен и умело исполнен. Dexterity-соревнования перемежаются с Wheelie (ездой на заднем колесе на обозначенных участках) и Jump (необходимо провести серию затяжных прыжков). Если во всех трех типах состязаний маршрут определен заранее, то в режиме Tricks мы вольны делать все, что заблагорассудится. Главная цель – набрать как можно больше очков за исполнение трюков.

ЛИКБЕЗ

Маунтинбайк (или горный велосипед) предназначен для катаний вне дорог и имеет свои конструктивные особенности: упрочненная рама с передним и (часто) задним амортизаторами, поднятая каретка для увеличения клиренса (дорожного просвета), прочные обода, широкие покрышки с выпуклым протектором. За счет полимеров и различных сплавов алюминия производителям удается добиться небольшой массы байка – в среднем 10 килограммов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.0

Среди густой растительности в Альпах особо не разгонишься.

Наклеенные обои вместо прорисованных задников – стандарт прошлого века.

В игре представлены четыре стандартных трюка.

На Гавайях можно наблюдать извержение вулкана: мы катаемся рядом с потоками раскаленной лавы.

Базовых движений в воздухе четыре: Superman (велосипедист, держась за руль, вытягивает ноги назад, подражая супермену), No Hands (в полете отпускает руль), No Feet (держась за руль, разводит ноги в стороны) и CanCan (оставляет левую ногу на педали, а правую перекидывает через раму). Выбор небогат, однако никто не мешает комбинировать различные приемы и дополнять их вертикальным или горизонтальным вращением. Поначалу эти выкрутасы забавляют. К сожалению, они слишком быстро приедаются. В древней Mat Hoffman's Pro BMX выписывать в воздухе эффектные кренделя было куда увлекательнее.

Оставшиеся два режима ничем не удивят. Arcade Mode состоит из Free Arcade (за новой вывеской скрывается привычный режим Tricks), Trick'n'run (заработав как можно больше очков за выполнение искусных выкрутасов, необходимо найти ключ и добраться до ворот, пока не истекло время) и Expert Trick'n'Run (имеются два ключа и двое ворот). Freedom Mode и вовсе не заслуживает внимания: к концу соревнований все зоны из четырех представленных в игре (скалы, Альпы, Гавайи и Гранд-Каньон) уже знаешь как свои пять пальцев. А любоваться здесь, к сожалению, нечем.

ЧЕМ БОГАТЫ, ТЕМ И РАДЫ

Скудная растительность, невзрачные горы, размытые и затуманенные задники, безобразные мосты и изгороди, ужасная вода – выйди Mountain Bike Adrenaline лет пять назад, она соответствовала бы стандартам времени, но сегодня скриншотами из игры впору пугать на ночь подрастающее поколение геймеров. Черт с ним, с окружением: главное здесь – байк и велосипедист. Но и на них ведь без слез не взглянешь. Трико и рюкзак на спине бедняги сливаются в единую низкокачественную текстуру. На руках, которыми экстремал так держится за руль, будто те переломаны в нескольких местах, не видно пальцев, на неестественно смятых штанах виднеются неправдоподобные пятна грязи. Байк соответствующий: угловатые обода, убогие покрышки и едва различимый амортизатор. Задний переключатель выполнен в виде однородного куска безо всяких деталей. Как в системе (наборе передних звездочек), так и в кассете (набор задних звездочек) присутствует ровно по одной звезде, зубцы на которой разглядеть, сколько ни пытайся, не получится. К тому же звездочки, как и цепь, во время кручения педалей остаются неподвижными. Та же ситуация и с тормозными ручками. Наши трюкачи чудесным образом обходятся без них. С определенных ракурсов отчетливо видно, что между велосипедистами и седлом есть воздушная прослойка. Да и анимация движений подкачала. По всему чувствуется, что игру портировали с приставки прошлого поколения. Байк охотно застревает в оградах и камнях, голова велосипедиста проходит сквозь низкие рекламные щиты, свисающие ветки и показывается над мостом в то время, когда туловище находится под ним.

Изрядно веселят падения, которые в большинстве случаев нелогичны. Можно с размаху налететь на огромный валун, но велосипед элегантно обогнет его и продолжит движение. А можно едва зацепить в полете веточку на дереве, после чего лицезреть на экране надпись Fatal Fall, возвещающую, что попытка не удалась. Трюкачи у меня нередко срывались с обрыва, но начинать скоростной спуск заново приходилось после безобидного прыжка с трамплина.

Жаль, что отличные идеи были загублены бездарной реализацией. Еще один пример катастрофического исполнения – система навигации. Стрелка, указывающая направление следующей контрольной точки, зачастую скрывается в складках ландшафта. При том что карта доступна только в соревнованиях кросс-кантри, подобные закидоны раздражают невероятно: пока определяешься с направлением, теряются драгоценные секунды.

Кто знает, будь у Fresh3D соответствующий бюджет, из Mountain Bike Adrenaline могла бы выйти совсем другая игра. Но сейчас любителем маунтинбайка остается лишь выезжать на природу и устраивать скоростные спуски, кросс-кантри и дерт-заезды там. Игроделы их пока не балуют. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★ 2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★½ 4.5

Большой выбор различных режимов соревнований – некоторые из них действительно увлекают.

Несовременная графика; безобразная анимация; звуковое оформление и музыка, от которых вянут уши; небольшое количество зон; не самая продвинутая система трюков.

4.0

Если закрыть глаза на техническую отсталость, паратройка часов веселья обеспечены.

Иногда байк непостижимым образом цепляется за невидимые объекты.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Premium HDMI RUS

12220 р.

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

7930 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

- Принимаем заказы через Интернет и по телефону
- Возможность доставки в день заказа
- Огромный выбор компьютерных и видеоигр

Advance Wars: Dark Conflict
1430 р.

Pokemon Pearl
1300 р.

Grand Theft Auto IV
2340 р.

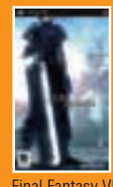
Burnout Paradise
2080 р.

Lost Odyssey
2210 р.

Ninja Gaiden II
1976 р.

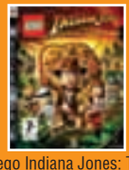
Alone in the Dark
2080 р.

God of War: Chains of Olympus
1248 р.



Final Fantasy VII: Crisis Core
1664 р.

Grand Theft Auto IV (PAL)
2340 р.



Lego Indiana Jones: The Original Adventures (PAL)
1560 р.

Silent Hill Origins
1300 р.

Metal Gear Solid Essentials Collection
2080 р.

Medal of Honor: Complete Collections
1560 р.

Mario Kart Wii + Wheel
1924 р.

No More Heroes
1924 р.

Battlefield Bad Company Gold Edition
2184 р.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PAL)
2340 р.

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

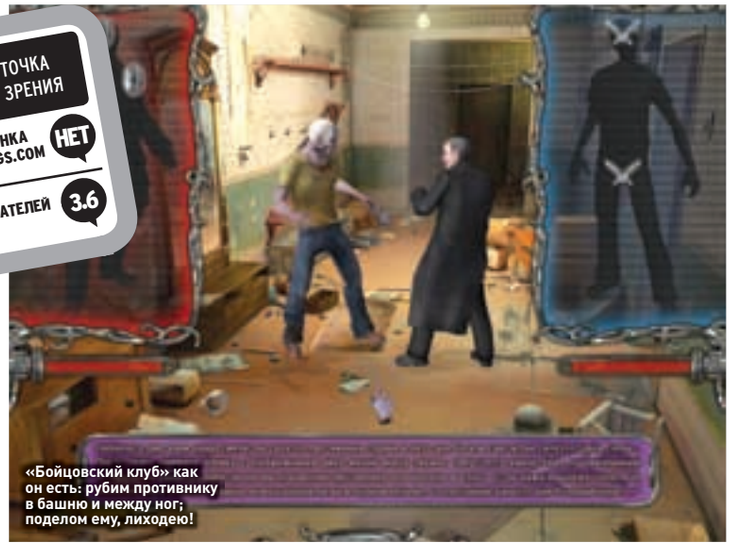
2004 Основана воронежская компания Litera Laboratories.

2008 Выходит рисованая вестерн-адвенчура «Злой, плохой и трезвый» – первый проект команды.

2008 Появляются игры «Ночной смотрящий» (по мотивам одноименного литературного произведения Олега Дивова) и «Амулет мира» («Diamon Jones and the Amulet of the World»).

Мы в баре с жизнеутверждающим названием «Последний путь». Какая адвенчура без бара?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM НЕТ
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.6


«Бойцовский клуб» как он есть: рубим противнику в башню и между ног; поделом ему, лиходею!

НОЧНОЙ СМОТРЯЩИЙ

X-FILES MADE IN RUSSIA

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Litera Laboratories
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=1900
ПОХОЖЕСТЬ
Still Life, The Black Mirror, Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Отечественный квест по мотивам отечественной же книжной фантастики. Казалось бы, этого достаточно, чтобы посеять сомнения в душе самого заядлого оптимиста. Однако не стоит торопиться с выводами.

Детективная по сути история благодаря первоисточнику, коим является одноименная книга писателя Олега Дивова, имеет мистический привкус и местами попахивает мелодрамой: тут нашлось место и правительственным заговорам, и отвратительной нежити, и бытовым сердечным страстям. Эдакая X-Files отечественного розлива.
Завязка же истории проста: в компании журналиста Андрея Лузгина мы попадаем прямиком из Первопрестольной в небольшой провинциальный городишко Посольск. Новоявленный Шерлок Холмс проводит независимое расследование с целью найти пропавшего друга.
Вид у труженика пера, надо признать, мало ассоциируется с тем, что принят у представителей второй древнейшей. Желтый балахон с капюшоном, армейские штаны, заправленные в высокие ботинки на тяжелой подошве, – ни дать ни взять маньяк из фильма «Последний киногерой».
Ожидаемо рутинный процесс, тем не менее, порадует посещением таких незабываемых мест, как железнодорожный вокзал с таксистом-бомбилой, милицейский участок с обшарпанными стенами и рваным линолеумом, замызганная коммуналка, которую в отсутствие хозяев облюбовали прусаки да мухи. С переносом с детства знакомых «пейзажей» в игру разработчики справились на отлично. Да и диалоги не подкачали: речь персонажей соответствует образу. Как бы то ни было, а литературные корни пошли игре на пользу.
Зато головоломки настолько просты, что большинство из них решаются без вмешательства мозга: последнему впору и обидеться. Но в чем авторов сложно упрекнуть, так это в неумении заимствовать хорошие идеи. Верь не верь, однако некоторые геймплейные элементы явно содраны из «Бойцовского клуба», Fahrenheit и даже... The Elder Scrolls 4: Oblivion! Не буду вдаваться в излишние подробности, скриншоты все расскажут.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Соответствие литературному первоисточнику; аутентичные интерьеры, предметы. Интригующая сюжетная линия. Музыка сообразна действию.

Простота пазлов. Устаревшая графика, топорная анимация и общая технологическая отсталость. Так квесты выглядели лет 5–7 назад.

6.0

Если перебороть первое впечатление от графики, то играть станет действительно интересно.

Плюс игры уже в том, что создатели в лице своих героев не пытаются натужно шутить, скармливая скучающему игроку бородатые анекдоты и плоские, как тень от листа бумаги, шутки.
Кроме того, невысокий уровень сложности, таинственный сюжет и дух российской действительности прибавляют проекту веса в глазах пользователя. **PG**

Новоявленный Шерлок Холмс проводит независимое расследование с целью найти своего пропавшего друга.

ENGINE
start

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

www.maxi-tuning.ru

Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

**В продаже
с 6 августа**

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 Год рождения студии. Дислокация – Шанхай, Китай.

2007 Появляется первая информация о работе над Grimm.

2008 31 августа в онлайн-сервисе GameTap появляется первый бесплатный эпизод Grimm.

Аборигены в ужасе разбегаются и кричат: «This is disgusting!» Их тоже можно призвать на темную сторону.

А это зачем? Господа разработчики, удалите эту немилую деталь! Это и в самом деле disgusting.

AMERICAN MCGEE'S GRIMM

ОНИ ВСЕ УМРУТ

ЖАНР ИГРЫ
3D Action/платформер
ИЗДАТЕЛЬ
GameTap
РАЗРАБОТЧИК
Spicy Horse
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Цифровая дистрибуция
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gametap.com
ПОХОЖЕСТЬ
American McGee's Alice
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Американ МакГи (American McGee), автор потрясающей American McGee's Alice

ПРОЩАЙ, НЕВИННОСТЬ

Красная Шапочка мертва. Золушка мертва. Три медведя мертвы. Гензель и Грета мертвы. Все эти волки, зайцы, поросята, принцы и принцессы – мертвы. И это еще не самое плохое, что могло с ними случиться в этом странном мире. Его, этот мир, кое-как намалевал Американ Мак-Ги (American McGee) – то ли гений, то ли просто талантливый бездельник. Здесь трава на глазах превращается из зеленой в угольно-черную, домашние коты оборачиваются лавкрафтианскими демонами, а детские качели своим следующим возвратным движением открывают, кажется, ворота в ад. Это American McGee's Grimm, дошедший-таки до релиза эпизодический игросериал, которым Американ говорит последнее «прости» сладким детским грезам о волшебных краях.

НЕГЕРОЙ

Если попытаться вписать эту крайне неоднозначную, гхм, игру в рамки традиционных жанров и направлений, то ближе всего Grimm, конечно, к экшену от третьего лица. Только и экшен, и лицо очень странные: управлять приходится злобным карликом со всеми комплексами и фобиями сразу, цель – как можно быстрее и качественнее осквернить сказочную реальность. Сначала карлик (он же Гримм) рассказывает сказку в ее каноническом виде, попутно отпуская ехидные комментарии, затем приводит ее, сказку, в соответствие с собственными взглядами на устройство окружающего мира. Взгляды эти подразумевают мертвецов, вылезающих из-под земли, и океаны лавы, заливающие окружающую пастораль.

ТРИ КНОПКИ

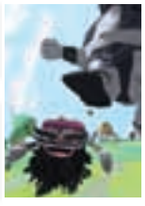
Сам процесс выглядит очень просто, если не сказать примитивно: Гримм появляется в центре очередной локации, ему указывается цель... И, собственно, начинается действие. Осквернение происходит автоматически: все, к чему прикасается карлик, тут же обретает злобный, зловещий оттенок. Превращение совершается в режиме реального времени; чем больше объектов Гримм обратил, тем быстрее и качественнее будут происходить дальнейшие метаморфозы. В верхней части экрана находится шкала, которая заполняется прямо пропорционально бесчинствам Гримма; на шкале – несколько ключевых делений. Цель – достигнуть определенной отметки и воздействовать на заданный объект. Он открывает доступ к новой локации и новым сказочным обитателям.

АВАНС

Строго говоря, пока Grimm больше напоминает некую инсталляцию, чем компьютерную игру: нарочито отталкивающая, примитивная графика, полное отсутствие врагов и каких бы то ни было проблем с прохождением (не считать же врагами жалких трясущихся персонажей, пытающихся очистить загрязненные Гриммом области)... Своеобразная, чего там говорить, подача: стоит карлику остановиться, как он начинает орошать все вокруг зеленой струйкой мочи. Наблюдать за тем, как сахарная реальность медленно и неотвратимо проваливается в черную дыру безумия, чего уж скрывать, очень приятно. Естественно, это всего лишь пилотный выпуск, поменяться в дальнейшем может вообще все – всего к выходу запланировано 23 эпизода, по одному каждую пятницу... Во всяком случае, впервые за долгое время что-то, промаркированное именем МакГи, по-настоящему интересно. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Захватывающий психоделический трип на страницы с детства знакомых сказок. Уникальное графическое исполнение.

Сортирные нюансы, отвратительное качество графики, излишний примитивизм. Да и новомодная «эпизодичность» нам тоже не очень нравится.

7.5

Очень странный и мрачный платформер - оправдавший, как ни странно, все выданные авансы.

мой мир@mail.ru

национальная социальная сеть

Мой Мир@Mail.Ru - национальная социальная сеть, где зарегистрированы буквально все: друзья, знакомые, учителя, коллеги, директора банков, политики, музыканты и другие знаменитые люди. Согласно исследованию, все люди на Земле связаны в среднем через 6 рукопожатий. Зарегистрируйся в «Моем Мире» и узнай, с кем ты связан через своих друзей! Проверь, может быть, у тебя получится найти выход на декана своего факультета или кто-то сможет порекомендовать тебя известному продюсеру. Дружи, знакомься, используй свои связи ;)

Нас 25 миллионов. Найди своих!

mir.mail.ru

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК:	Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошлого года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008 году. Crysis – это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

RACE DRIVER: GRID

РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:	ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:	www.codemasters.co.uk/grid
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:	07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:	9.0, Игра месяца

После трагической гибели Колина МакРэя гонок с его именем в названии больше не предвидится. Однако создатели DiRT и ToCA Race Driver не сидели сложа руки и разработали лучшую гоночную игру на сегодня – с современной графикой и отличнейшей моделью повреждений.

ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.paradoxplaza.com/rome
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Этот сериал прославился не сногшибательной графикой или кровавыми сражениями с разрушением всего и вся, а исторической достоверностью и стратегической глубиной. Игра для тех, кто любит проводить время в долгих раздумьях над картой мира – теперь в эпоху Римской империи.

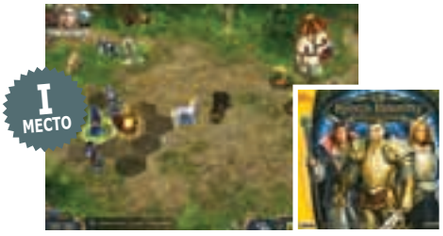
ЧТО ЕЩЕ?

SINS OF A SOLAR EMPIRE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

KING`S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.kingsbounty.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

Удивительно цельная, глубокая, качественно собранная игра. Настоящий праздник души для тех, кто поймет. Поздравим авторов с новой статьей национального эскорта?

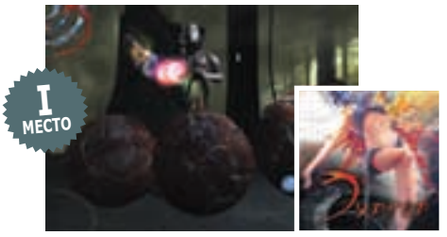
ЧТО ЕЩЕ?

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ВЕДЬМАК
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

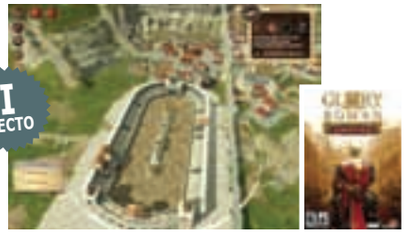
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

IMPERIUM ROMANUM



РАЗРАБОТЧИК: Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.imperium-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Разработчикам Glory of the Roman Empire из-за смены издателя пришлось придумывать новое название для продолжения, но суть от этого не поменялась. Наша задача – превратить небольшое древнеримское поселение в цветущий мегаполис, попутно отбивая нападения варваров и угождая капризам населения.

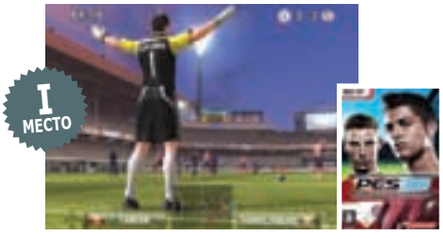
ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

VIVA PINATA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Создатели Anarchy Online много лет корпели над виртуальным воплощением Хайборийской эпохи, и теперь любой желающий может пожить в жестоком фэнтезийном мире, придуманном Робертом Говардом.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

XBOX 360

THE X-FILES

Об этом больше нельзя молчать: рядом с нами живут замечательные, удивительные игры. Они ничем не отличаются от тех, что обитают на жестком диске твоего PC, но их как будто и нет – о таких проектах как-то не принято упоминать на страницах суровых профильных изданий, их обходит стороной боязливый читатель, о существовании этих игр мы очень часто узнаем из выпусков теленовостей: дескать, еще один представитель мира электронных развлечений попал в Книгу рекордов Гиннесса. Мы говорим о тех играх, что многие снисходительно называют консольными. Однако сегодня все чаще самые громкие хиты в первую очередь выходят именно на приставках – и лишь после появляются на нашей любимой платформе. Да вот взять хотя бы GTA IV, Silent Hill: Homecoming, признайся, ведь ты не сомневался, что они будут на PC. А ведь это явления, жанрообразующие проекты, и было бы просто глупо продолжать игнорировать их существование. Как например пройти мимо такой игры как Too Human? Как сделать вид, что не видели? Не играли? Впрочем, о ней в следующем номере.

Александр Каныгин

ПЛАН ВЕЙДЕРА

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
LucasArts
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сэм Уитвер (Sam Witwer), актер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/theforceunleashed
ДАТА ВЫХОДА
16 сентября 2008 года

«Истина зависит от наших точек зрения», – говаривал мудрый Йода, попивая с Илларионом Тимофеевичем Правдорубовым чаек с отменными космическими плюшками. И ведь, черт возьми, прав был лопоухий магистр. Для кого-то Star Wars: The Force Unleashed просто очередная игрушка по фильму, но найдутся и те, кто ждет по меньшей мере термоядерный хит. Правда, как водится, где-то между молотом и наковальней.

Старкиллер – первый герой вселенной «Звездных войн», предпочитающий обратный хват меча.

СКРЫТАЯ УГРОЗА

Новый экшен во вселенной «Звездных войн» изначально преподносится как неотъемлемая часть легендарной саги. Не зря же старина Лукас оставил между третьим и четвертым эпизодами солидный временной промежуток! За 19 лет великий и ужасный Дарт Вейдер не только устроил джедаям холокост в миниатюре, но и втайне от Императора вырастил могущественного ученика. Парнишку с не по-детски суровым именем Старкиллер Вейдер подобрал во время плановой прополки неверных на планете Кашиик, убив перед этим его отца-джедая. Пролог по совместительству станет обучением: как только мы немного освоимся, привыкнем к кнопкам и познаем сокрушительную мощь самого лорда Вейдера, игровой хронометр отмотает десять лет, а инициатива перейдет к повзрослевшему Старкиллеру. Отсюда стартует основной сюжет. И пусть финал можно просчитать по паре официальных трейлеров (концовку «Мести ситхов» тоже все знали заранее), главное, как ни крути, участие.

Несмотря на концептуальное сходство, The Force Unleashed сложно назвать продолжательницей традиций славной серии Jedi Knight – слишком смещены игровые акценты. Если раньше основным орудием труда был световой меч или вовсе простенький бластер, то теперь абсолютно весь геймплей завязан на манипуляциях с Силой. Пострелушек нет совсем, а светящаяся сабля используется лишь от случая к случаю.

Зато злоупотреблять Силой совершенно не воспрещается. Умений немного, но все они чрезвычайно полезны. Противнику можно банально настучать по голове ящиком (привет, Psi-Ops!), взмахом пальца отодвинуть несчастного метров на 50, раскидать по округе целый взвод солдат или поразить зазевавшегося врага молнией. Замысловатых комбинаций, естественно, никто не

ЧАРТЫ

Сложно представить себе что-то более постоянное, чем первое место американского чарта продаж компьютерных игр: там царствует американский футбол. А вот на вторую ступеньку взлетел наш сегодняшний гость – отменный шутер Battlefield Bad Company. Поздравим Electronic Arts с успешной разработкой золотой жилы и обратим свой взгляд на берега Туманного Альбиона: там очень резвый старт взял теннисный симулятор Top Spin 3, на время потеснив незыблемую, казалось бы, GTA4. Отметим также неплохой потенциал мультипликационной аркады WAll-E и официальной игры текущих Олимпийских игр Beijing 2008. Bad Company, кстати, отличилась и здесь, оккупировав третью строчку чарта.

Продажи в США, 19–26 июля 2008 года

1. NCAA Football 2009, Electronic Arts
2. **Battlefield Bad Company, Electronic Arts**
3. **Guitar Hero Aerosmith, Activision**
4. Sid Meier's Civilization Revolution, Tale 2
5. Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision
6. Halo 3, Microsoft
7. Grand Theft Auto 4 Take 2
8. Unreal Tournament 3, Midway
9. Rock Band, Electronic Arts
10. Guitar Hero 3: Legends of Rock, Activision

Продажи в Великобритании, 19–26 июля 2008 года

1. Top Spin 3, Take 2
2. **Grand Theft Auto 4, Take 2**
3. **Battlefield: Bad Company, Electronic Arts**
4. Beijing 2008, Sega
5. Unreal Tournament 3, Midway
6. Alone In The Dark, Atari
7. WALL-E, THQ
8. Guitar Hero 3: Legends of Rock, Activision
9. GRID, Codemasters
10. UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland, Electronic Arts

отменял. Захотелось проткнуть врага световым мечом, пока тот болтается под потолком и беспомощно дрыгает ножками? Легко!

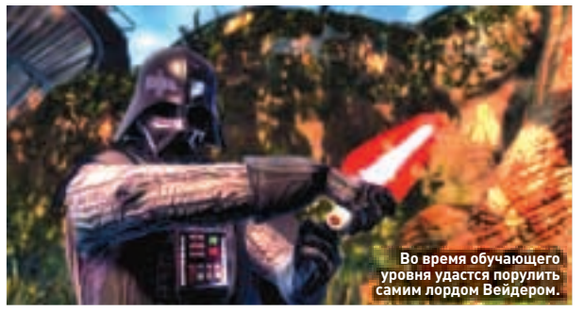
Очень здорово выглядят схватки с местными крепышами. На E3 мы наблюдали противостояние Старкиллера и огромного металлического чудища. Сначала юный ситх силой мысли кинематографично оторвал у гиганта конечность-булаву и буквально через пару секунд с чудовищной силой швырнул ее в хозяина. Результат – груда железа в кадре плюс ошалевший взгляд и отвисшие челюсти коллег-журналистов.

Буквально каждая минута, каждая секунда игры будет пропитана яростью, мощью и упоением безграничной Силой.

ЗВЕЗДЫ И СПЕЦЭФФЕКТЫ

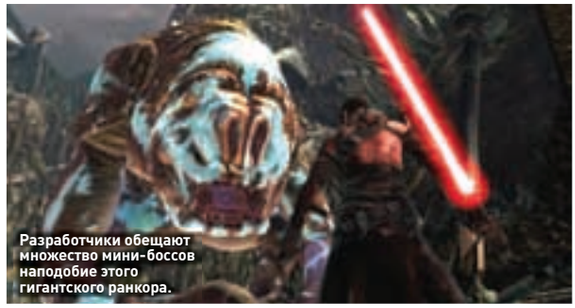
Голоса, внешность и мимику героям подарили профессиональные актеры. LucasArts традиционно делает ставку на сильные, запоминающиеся характеры. Сэм Уитвер (Sam Witwer), известный по киноверсии «Мглы», стал Старкиллером, а молодая британская актриса Натали Кокс (Nathalie Cox) («Телепорт», «Царство небесное») – его возлюбленной. Так уж повелось, что в «Звездных войнах» огромная роль неизменно отводится спецэффектам. Разработчики вывели The Force Unleashed на доселе невиданный технологический уровень. И если яркой картинкой и прелестями физического движка Havoc никого не удивишь, то реалистичное воссоздание свойств материалов и инстинктов разумных существ действительно впечатляет. Железо гнется, дерево ломается с треском и щепками, а противник, будучи приподнят силой мысли, изо всех сил пытается ухватиться за любые твердые предметы. Словом, веселый и зрелищный экшен гарантирован. Конечно, можно скептически поморщиться и сказать, что все это приятные забавы, не более. И доля истины тут есть. Но часто ли подобные инновации забираются в проекты по громким лицензиям? То-то же.

Непомерное количество причудливых грибов в кадре, прямо скажем, настораживает.



Во время обучающего уровня удастся порулить самим лордом Вейдером.

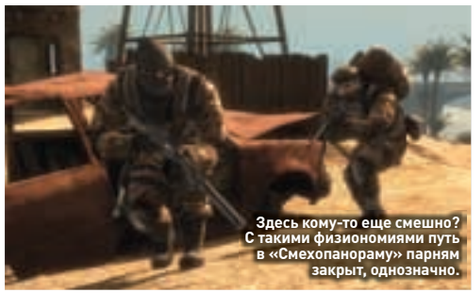
Молния особенно эффективна против кучкующихся врагов.

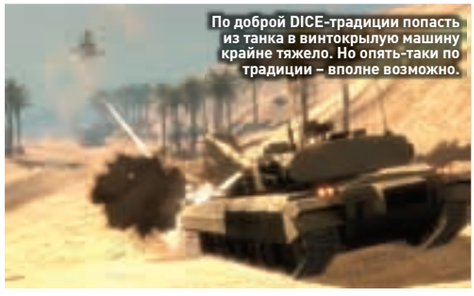


Разработчики обещают множество мини-боссов наподобие этого гигантского ранкора.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Здесь очень коварный дым: в его клубах по-настоящему удобно прятаться.


Здесь кому-то еще смешно? С такими физиономиями путь в «Смехопанораму» парням закрыт, однозначно.


По доброй DICE-традиции попасть из танка в винтокрылую машину крайне тяжело. Но опять-таки по традиции – вполне возможно.

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA DICE

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
badcompany.ea.com

ПОХОЖЕСТЬ
Серия Call of Duty, серия Battlefield

BATTLEFIELD BAD COMPANY

СМЕХ СКВОЗЬ...

Странное, вообще говоря, решение – в то время как большинство разработчиков декларируют скорую (если уже не свершившуюся) победу онлайна, взять да и сделать шутер от первого лица в популярнейшей многопользовательской вселенной. Удивляет? Еще как. Но дальше – больше: на первый взгляд Battlefield Bad Company кажется образцовым собранием заблуждений всех шутеров вообще.

КАЖЕТСЯ, ТЕРНИИ...

А как еще реагировать на игру, в которой взвод из четырех человек вяло перемещается из одной точки в другую, по пути несмешно переругиваясь? Действие, мясо игры, сосредоточено исключительно в этих точках – в миниатюрных деревушках, складах, на разрушенных фабриках; расставленные вдоль стен и окон враги искусно прячутся в углах и пытаются остановить наше передвижение именно здесь, в точке А. Ну видели же мы это все – 28, кажется, тысяч раз!

ИЛИ ЗВЕЗДЫ?..

Скоро, однако, выясняется, что никакие это не заблуждения, а самое настоящее учебное пособие – как все может быть, если делать так, как полагается. Начать хотя бы с того, что люди, которые сражаются и умирают в Bad Company, похожи именно на людей. Несмотря на то что сюжет с самого начала вытворяет изысканный эквилибриум (в составе американского взвода нам вроде как предлагается поддержать вторжение янки на территорию России), этим воякам веришь и даже отчасти симпатизируешь – ни одному из них не хочется здесь находиться, никому не нравится убивать, а соседство с такими же неудачниками оптимизма не прибавляет. Война везде одинакова, солдат везде солдат, на каком бы языке он ни говорил. Ну а окончательно выручает Bad Company тот самый своеобразный юмор, который вначале казался... эээ... несколько неуместным. Со временем понимаешь, что, если не хочешь сойти с ума, лучше найти в себе силы посмеяться над пролетевшей в двух дюймах от виска пулей. Так, честное слово, легче.

СЧАСТЬЕ В ДЕТАЛЯХ

Постепенно обращаешь внимание и на другие детали. К примеру, на цветовую гамму. Нам, привыкшим к мрачным сумеркам Call of Duty, неловко и даже неуютно разглядывать цевье казенного оружия при солнечном свете – а оно, солнце, еще и в зените, и вокруг родные до последней травинки молочные луга, и какая-то мошкара надоедливо болтается перед лицом... Все это видно, на это обращаешь внимание и понимаешь, что

Штурм береговых укреплений – одно из самых адреналиновых занятий в игре. Преодолевать такое отчаянное сопротивление сплошное удовольствие.

В самые напряженные моменты напарники предпочитают отсиживаться в кустах. Подобный жест коллеги означает, что дальше этих развалин он вряд ли пойдет.

ОНЛАЙН? ОНЛАЙН!

А после всего развеселого ада выясняется, что многопользовательский режим никуда не делся. Именно это потрясение – главное в ряду многих, присущих Battlefield Bad Company. Оно похоже на движение колесиком мыши в Google Earth: раз – и камера взмывает к звездам, и штат Аризона превращается в крохотную пылинку на голубом глобусе... Суть сетевой игры в следующем: одна команда охраняет сундуки с золотом, другая пытается их уничтожить. Как только первая порция ящиков взорвана, открывается следующая часть той же самой карты, защитники откатываются назад, атакующая сторона пытается вытеснить их еще дальше. Игра поддерживает до 24 человек на одной карте, и после того, что ты видел, сражаясь бок о бок с тремя товарищами, волосы встают дыбом, когда пытаешься представить, что могут сделать 12. Разрушаемая архитектура? Ха! Танки. Джипы. Катера. Вертолеты. Турели с лазерным наведением. Артиллерийские установки. Какая архитектура, о чем речь?

К сожалению, пока в игре доступен единственный онлайн-режим, но более привычный, «с билетами», обещан в качестве бесплатного скачиваемого дополнения. Пока же все просто великолепно и так – сначала изображаем муравья, потом пытаемся выжить в муравейнике. Блистательный ход самой, наверное, талантливой команды разработчиков военных шутеров и главный FPS-релиз сезона; самый яркий и громкий летний боевик; самый честный сборник армейских историй. Не без греха (и грехов хватает: пресловутая линейность, бездарность напарников, чересчур короткая одиночная ветка), но все же: яркий, громкий, честный. А остального в принципе и не нужно.

так оно по большому счету и должно быть. Не бывает вечных ночей. Военные действия не прекращаются с третьими петухами. Великие сражения случаются и в пасторальных долинах. Если вся серия Battlefield посвящена хаосу и неразберихе, который неизбежно случается, когда 32 вооруженных человека не могут поделить что-то с другими 32, то Bad Company – это болезненная история каждого из них. Если бы война и в самом деле была так весела, не было бы нужды лепить на чеку от гранаты издевательский смайл. Здесь, как нигде, отчетливо ощущается неподконтрольный страх – вроде бы и товарищи рядом, и пушка у тебя заряжена под самую завязку, вот только солдаты по ту сторону вооружены ничуть не хуже, а чувствуют себя, должно быть, еще паршивее, и умирать им хочется еще меньше твоего. И вот за поворотом вырастает еще один домик, и ты уже прикидываешь, как именно расположились в нем эти быстрые и чертовски умелые русские... А что если умереть придется именно здесь? Что если эта компания и впрямь окажется плохой?

Я ХОЧУ ПРЕВРАТИТЬ ЭТО В ПЫЛЬ

Именно так думаешь, прыгая по знакомым ухабам в кабине «Хаммера» – между точками А и Б; именно об этом думаешь, глядя на солнечные блики, скачущие по стеклу, и выслушивая очередную остроту, отпущенную нервным очкариком. В Battlefield Bad Company все перевернуто с ног на голову, и от взвода хочется наконец избавиться – потому что чувство ответственности за своих парней какое-то уж слишком реальное. И даже понятно почему: здесь невозможно спрятаться за железобетонным кустиком или пулестойким забором – здесь вообще очень мало мест, где можно чувствовать себя в безопасности. А когда вас четверо? И все до смерти напуганы? И ни о каком командном взаимодействии не может быть и речи? Любой забор может быть разрушен, любой дом превращен в руины, любая вышка – утрамбована в землю. Эта неожиданная тотальная разрушаемость не столько радует, сколько пугает: если можешь ты, значит, могут и они. И толку тогда от всех ультрасовременных стволов, секретных военных разработок, тщательно спрятанных секретных винтовок, если выкатился на центральную улицу танк, шмальнул в твою сторону – и вот ты стоишь по пояс в штукатурке, а в нос тычет дуло размером со штат Аризона... **PG**

НОВОСТИ

ОСЕННЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Сердце и душа Xbox 360 – операционная система Dashboard (этакая Windows в миниатюре) буквально через месяц получит очередное обновление, самое значимое и объемное за всю историю существования приставки.

После осеннего апдейта игры, как и в случае с PlayStation 3, можно будет устанавливать прямо на винчестер, тем самым существенно сокращая время загрузки. Совсем отучить консоль от дисков, правда, не получится. Microsoft в который раз показывает живописную фигу любителям скидываться и покупать одну игру на 15 человек.

Владельцев VGA-кабелей и широкоформатных компьютерных мониторов особенно порадует появление корректной поддержки разрешений 1440x900 или 1680x1050.

Завсегдатаев Xbox LiVE ждут викторины в лучших традициях «Кто хочет стать миллионером?» и «Сделки». А управлять закачкой контента теперь разрешат с любого компьютера с выходом в интернет.

И, пожалуй, самое приятное. Полностью обновится пользовательский интерфейс. На смену плоской карточке игрока приходят анимированные трехмерные аватары, тактично позаимствованные у Nintendo Wii.

А ВОТ И ДЕНЕЖКИ!

Агрессивная маркетинговая политика Microsoft на консольном рынке, похоже, начала приносить денежные плоды. Подразделение Microsoft Xbox Entertainment and Devices Division наконец-то выбралось из глубокой финансовой ямы и стало прибыльным. Последний финансовый год принес рэдмондцам 426 млн долларов чистого дохода – впервые за историю существования явления под названием Xbox.

Вожделенного профицита удалось добиться во многом благодаря снижению себестоимости консоли, удачным манипуляциям с сервисами Xbox LiVE и звездопаду игровых хитов вроде Halo 3 и GTA4.

Количество отгруженных приставок увеличилось на 35 процентов и составило 8.7 млн штук. По прогнозам аналитиков, если все пойдет как по маслу, текущий финансовый год станет для Microsoft еще более успешным.

«ФИНАЛКА» СЫГРАЛА В ЯЩИК

Самым громким событием прошедшей E3 стал неожиданный анонс Final Fantasy 13 в версии для «белого ящика». Напомним, что знаменитая серия RPG с незапамятных времен считалась абсолютным и чуть ли не самым главным эксклюзивом PlayStation.

Естественно, одного скромного DVD для традиционно объемистой истории не хватит, посему периодически придется отрываться от любимого дивана и, скрипя костями, менять диски.

Работы над версией для Xbox 360 на момент сдачи этого номера еще не начались, но президент Square Enix Йоши Вада (Yoichi Wada) клятвенно обещает выпустить Final Fantasy 13 одновременно для обеих платформ в следующем году.

СЕКРЕТЫ GEARS OF WAR 2

Microsoft и Epic Games не устают придумывать оригинальные системы стимуляции продаж своих игрушек. Недавно стало известно, что Gears of War 2 будет содержать несколько дополнительных мультиплеерных персонажей. Вот только открыть их смогут лишь обладатели диска с первой частью.

Скажем, чтобы сыграть за Раама, придется убить чудище в оригинальной Gears of War и открыть соответствующее достижение (achievement).

штамповка

ЦЕНА 242 руб.

АГРЕССИЯ

ЖАНР Стратегия
РАЗРАБОТЧИК Леста
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.aggression.ru

Вы все еще выпускаете золотые издания? Вы живете в прошлом веке! Дополненное издание – самая модная тенденция этого лета. Пока дополненный «Ведьмак» еще только анонсирован, «Агрессия» уже добралась до прилавков. Интересных и существенных изменений в игре не найти – на диске скромно сообщается об одной дополнительной миссии и перерисованной стратегической карте, за более детальными сведениями просят обращаться к руководству. Лукавые «и т.д.» такого рода – первый признак, что дело нечисто. С седых времен первой Age of Empires дополнения несли нам новые игровые расы и типы юнитов, мы получали новые технологии и карты. Продаваемая на манер полновесного add-on заплатка в полтора гигабайта выглядит форменным надувательством. Относительно исправленного баланса говорить трудно – безудержный танковый раш все равно остается беспроигрышным вариантом. На тактическом уровне нас встречает все тот же странный алгоритм расчета пути (надо признать, чуть менее странный, чем в старой версии), вылеты в Windows и неразбериха с управлением отрядами – формации для юнитов пока не завезли. Еще в списке нововведений указано, что убрана вся свастика с немецких машин, что не может не радовать. Политкорректность политкорректностью, но лучше бы Турцию сделали играбельной!

эталон

ЦЕНА 286 руб.

КРЕСТОНОСЦЫ. ВО ИМЯ КОРОНЫ

ЖАНР Стратегия
РАЗРАБОТЧИК Neocore
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=413 www.virginplay.es/paginas/juego.php?Cod=955

Выступающие в той же категории недототалваров, что и украинский «XIII век», «Крестоносцы» сразу предупреждают: историзма не будет. Это ясно дает понять заставочная картинка, на которой бронированный молодец нежно обнимает полуголую деву, напоминающую Галадриэль в молодости. Мы начинаем игру за одного из лидеров Первого крестового похода – каждый персонаж имеет набор характеристик, непосредственно определяющих тактические приемы. Так, англичанин питает любовь к лучникам, француз лучше остальных руководит рыцарскими отрядами, кастилец имеет хорошие отношения с Папой. Последнее важно, поскольку одной из особенностей местной ролевой системы является наличие параметра «вера» – ревностные католики смогут изрядно повысить боевые качества своих людей. Экономика, как и стратегический режим, отсутствует, у нас есть только 12 битв-миссий, в перерывах между которыми мы набираем и тренируем войска да производим нехитрые дипломатические действия – каждая фракция, принимающая участие в походе, может давать нам свои поручения. Визуально битвы выглядят почти безупречно, особенно до того, как противники войдут в боевое соприкосновение. Дальше начинается ералаш и танец буратин. Итого – ни одной новой идеи, зато только в этой игре можно насладиться картиной бегущих по степи рыцарей в полных максимилиановских доспехах.

штамповка

ЦЕНА 122 руб.

МОРХУХН ДЖОНС 3. ГРОБНИЦА МОРХУХАМОНА

ЖАНР Аркада
РАЗРАБОТЧИК Phenomedia
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL russobit-m.ru/catalogue/item/taina_morhuhamona/

«Морхухн» начинался как забавный и безобидный тир, отрада офисов. Между тем работящая студия Phenomedia с 1997 года успела наклепать уже два десятка проектов, по-разному затрагивающих куриную тематику. Немцы принялись клонировать всех представителей легкого жанра подряд – от скролл-шутеров до симуляторов картинга. Серия «Морхухн Джонс» также имеет некоторых предшественников – пытливый ум найдет в ней отголосок приключений двух итальянских водопроводчиков, что так радовали нас в 90-е. В третьей итерации сериал как-то совсем перестал радовать – 20 уровней довольно монотонного собирания монеток если кого и возбудят, то только фанатов «Морхухна» как явления современной культуры. Ничего нового: Джонс по-прежнему большую часть проблем решает, запрыгивая противников до смерти, собирает монетки и драгоценности, изредка вступая в кулачный бой. Враги оформлены в стиле Египта и окрестностей – тут тебе и мумии, и некое подобие турка в феске, и гигантские скорпионы. Игра поддерживает проверенное годами разрешение для монитора 800x600, что начинает уже утомлять – в конце концов, любая аркада должна быть прежде всего приятна глазу. Самое забавное, что издатель игры в России «GFI/Руссобит-М» отнес проект к серии детских и образовательных – родители, будьте бдительны, не поддавайтесь на провокации!

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб.
на 12 месяцев – 2300 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение 3-х рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

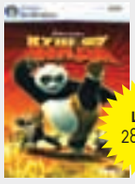
ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ЭТАЛОН



ЦЕНА 280 руб.

КУНГ-ФУ ПАНДА

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Beenox Studios
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.kungfupanda-game.com games.1c.ru/panda/

Мораль «Кунг-фу Панды» проста – от мечты до ее исполнения пусть и лежит длинный тернистый путь, но он преодолим. Толстый неповоротливый панда, который дни напролет готовит вместе со своим папашей домашнюю лапшу, – можно ли себе представить более невероятного претендента на звание величайшего мастера кунг-фу? Но много желания, немного везения и удачное стечение обстоятельств помогают неуклюжему повару, не владеющему древним боевым искусством, стать Воином Дракона. Говорят, нет худа без добра, но и обратное верно: пока По прется от того, что встал в один ряд с учениками мастера Шифу, из темницы вырывается барс Тай Лунг – главный злодей, которого панде и предстоит одолеть.

Компьютерным мордобоям, как и шутерам, сюжет в общем-то ни к чему: хватит банальной завязки, а дальше знай колошмать врагов да ни о чем не думай. Правда, Beenox Studios фантазировать не пришлось. У них перед глазами был анимационный фильм производства DreamWorks Animation «Кунг-фу Панда», и игра идет проложенной мультфильмом дорогой.

Хотя в озвучении локализации принимали участие новые актеры, она от того ничегошеньки не потеряла. «Стоит дать волю моей неотразимости, и кто знает, чем это обернется», – говорит По, но смех при виде толстого неповоротливого панды, угрожающего коварному врагу, не разбирает. Наполненные пафосом фразы, коих здесь невероятно много, звучат уместно. Надрывные, запыхавшиеся голоса кроликов, молящих о помощи, нарочито серьезные вкрадчивые наставления гуся Зена – все великолепно. Приятно слушать отлично переведенные, живые диалоги – разве что не совсем точная синхронизация с мимикой и жестикуляцией портит впечатление. Откровенно радует сказочник с эмоциональным, немного даже сумасшедшим голосом человека, искренне переживающего за происходящее. А уж как он играет интонациями! То говорит загадочно-вкрадчивым тоном, то откровенно посмеивается над действом, а то едва ли не вскрикивает, не стесняясь употреблять междометия, вздыхать и вопить от восторга. Брависсимо!

Не придраться и к оформлению: элементы интерфейса, всплывающие на экране подсказки и прочие текстовки адаптированы на пять баллов. «Кунг-фу Панда» – одна из лучших локализаций лета.

ЭТАЛОН

ЦЕНА 280 руб.

ВАЛЛ-И

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Asobo Studio
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL wall-e.playthq.com games.1c.ru/wall_e/

Игра по мотивам анимационной ленты «Валл-И» просто не могла разочаровать. Хотя бы потому, что адаптацией творения Asobo Studio (жаль, что PC достался порт с PS2, а не более технологичная версия Xbox 360/PS3) занимались профессионалы из Snowball Interactive, которые собаку съели на переводе детских (и не очень) проектов. Можно ли было сомневаться, что к озвучению московская компания непременно привлечет актеров, работавших над фильмом (кстати, об этом не забыли упомянуть на задней обложке коробки). Сергей Бурунов, Ирина Гришина, Алексей Дубровский, Василий Зотов, Марина Зубанова, Ирина Киреева, Станислав Стрелков – приятно, что большинство этих людей не новички в игровой индустрии.

Как следствие, диалоги (которые появляются во второй части игры) великолепны. Равно как и оформление: текстовки, надписи в меню выводятся приятным, соответствующим духу игры шрифтом. Переводчики поведали нам пару забавных историй, связанных с локализацией «Валл-И»: «Когда мы отправили ресурсы на интеграцию в THQ, они собрали нам испанский билд. Кто-то из американцев на слух определил, что язык похож на русский. Еще один интересный факт: пока мы переводили игру, никто в "Диснее" не знал, как расшифровывается имя Ева, – пришлось выдумывать самим. Получилось «Естественно-научный вегетативный анализатор». Весьма удачно, не правда ли?

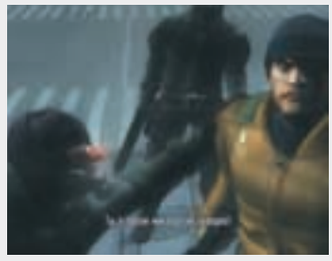
ЖАНР Action/Racing
РАЗРАБОТЧИК Torus Games
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=carmageddontdr2000

адекват

КАРМАГЕДДОН. КОЛЕСА СМЕРТИ

Жаль, что первые две части Carmageddon так и не доехали до России. Ведь именно их и пресса, и игроки считают лучшими в легендарной серии разрушительных дорожных экшенов. Создание же Carmageddon TDR 2000 Sales Curve Interactive авторы оригинала поручили никому не известной Torus Games, которая нынче занимается в основном портированием. Что из этого вышло, геймерам со стажем прекрасно известно. Из долгожданной третьей части получился клон Carmageddon 2: Carpocalypse Now! – даже визуально TDR, вышедшая в 2000 году, не сильно отличается от своей предшественницы, увидевшей свет в 1998-м.
Локализацией «Колес смерти» (все лучше, чем TDR 2000) занимался «Новый Диск», некогда отметившийся отменной адаптацией игры схожей тематики Crashday да и вообще рейсинги уважающий. И снова перевод вышел весьма недурным. Приятно, что локализаторы дали волю фантазии и не заморачивались излишней политкорректностью. Всплывающие во время ожесточенных дорожных баталий комментарии порой не на шутку веселят: «Раздолбан!», «Приз за выпендреж», «Бильярдный бонус», «Свинцовые ноги», «Бонус за шашлычок», «Им кранты», «Вот это понтово!» – и далее в том же духе. Неплохо адаптированы и элементы интерфейса, хотя некоторые надписи в высоких разрешениях чересчур мелкие. Еще один камень в огород «Нового Диска» – ужасные выкрики комментатора вроде: «Контрольный пункт!» Голос мог бы быть и поприятнее.

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Capcom
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL www.lostplanet-the-game.com/ce/ games.1c.ru/lp_colonies/



адекват

LOST PLANET: EXTREME CONDITION COLONIES EDITION

Увы и ах, Lost Planet: Extreme Condition Colonies Edition не тянет даже на полновесное дополнение. Борис Соколов в прошлом номере журнала уже рассказал о немногочисленных нововведениях, которые коснулись переиздания шутера от Capcom: несколько новых одиночных режимов (битва за очки, сражения с «боссами» на время, а также секретный Unlimited Mode) и горсть мультиплеерных типов игры, а также появившаяся возможность обитать на одних серверах с владельцами приставок Xbox 360 (клавиатура и мышь против джойстика!). Прямо скажем, негусто. Незначительные изменения претерпела и русскоязычная версия Lost Planet. Основная причина недовольства игроков – привязка к Steam. Безусловно, инсталлировать чуть ли не час, а затем еще ночь ждать, пока закачаются обновления, – не самое увлекательное занятие. Тем более что 600 Мб балласта не каждый может себе позволить, не говоря уже о беднягах, не имеющих выхода в интернет.
К Colonies Edition «1С» если и решила проблему, то лишь частично. Игра по-прежнему располагается на двух DVD, но теперь можно отказаться от загрузки обновлений и сразу приступить к установке патчей и русскоязычных ресурсов, которые оставили без изменений. Главная претензия к локализации довольно стандартная: не самая выразительная озвучка.

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Spark Unlimited
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD/Два DVD
URL www.codemasters.co.uk/turningpoint/ www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=417

штамповка

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

«Бука», видимо, решила не тратить силы своего отдела локализаций на откровенный шлак. Второсортный шутер удостоился соответствующей русификации: от криков и призывов к атаке вянут уши, на текстовки лучше б глаза не смотрели. Смысл советов и рекомендаций понятен, но предложения определенно могли бы быть более складными, а язык – живым. Тем же страдает и руководство пользователя. Читать мануал так же безынтересно, как и играть в творение Spark Unlimited, компании, умудрившейся превратить Unreal Engine 3 в заурядный движок прошлого поколения. Единственное, пожалуй, преимущество Turning Point: Fall For Liberty – музыкальное сопровождение. Над ним работал Майкл Гьяччино (Michael Giacchino), автор музыки к киноленте «Миссия невыполнима 3», анимационному фильму «Суперсемейка» и телесериалу «Остаться в живых» (о чем крупно написано на задней обложке коробки), а также к шутеру от первого лица Medal of Honor (о чем почему-то не упомянуто).
В DVD-боксовом издании помимо дистрибутива игры и многократно сложенного плаката можно найти DVD с дополнительными материалами, количество и качество которых просто поражают: ролик, 50-минутный саундтрек и 17-минутный фильм о создании игры (или учебное пособие «Как не надо делать шутеры»). Хоть какая-то польза от покупки за четыре с половиной сотни рублей.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures (русская версия)	1С	MMORPG	IV квартал 2008
Bionic Commando Rearmed	1С	Action	IV квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	Сентябрь 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	III квартал 2008
Command & Conquer: Red Alert 3	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2008
Ghostbusters The Video Game	Софт Клаб	Action	IV квартал 2008
GTR Evolution	Акелла	Racing	III квартал 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	III квартал 2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Dracula 3: Адвокат дьявола	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Fallout 3	1С	RPG	IV квартал 2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	III квартал 2008
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Legendary	1С	FPS	Осень 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2008
Mata Hari	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	IV квартал 2008
Mirror's Edge	Софт Клаб	Action	IV квартал 2008
MySims	Софт Клаб	Simulation	Октябрь 2008
NecroVisioN	1С	Action	IV квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Сентябрь 2008
Pure	Новый Диск	Racing	25 сентября 2008
Sacred 2: Падший ангел	Акелла	Action/RPG	III квартал 2008
Saints Row 2	Бука	Action	IV квартал 2008
Sims 2 Переезд в квартиру Дополнение	Софт Клаб	Simulation	Сентябрь 2008
Space Force: Герои космоса	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Space Siege	Софт Клаб	Action/RPG	III квартал 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	III квартал 2008
Still Life 2	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
The Abbey	Акелла	Adventure	III квартал 2008
The Dark Eye – Drakensang	Новый Диск	Action/RPG	Сентябрь 2008
Tomb Raider: Underworld	Новый Диск	Action	Ноябрь 2008
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	Осень 2008
Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения	Новый Диск	Strategy	III квартал 2008
Warhammer Online: Age of Reckoning	Софт Клаб	MMORPG	IV квартал 2008
World in Conflict: Soviet Assault	Софт Клаб	Strategy	Октябрь 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	IV квартал 2008
Ведьмак. Дополненное издание	Новый Диск	RPG	18 сентября 2008
Властелин колец Онлайн: Тени Ангмара	1С	MMORPG	Осень 2008
Горец	1С	Action	IV квартал 2008
Наполеон: Эпоха завоеваний (Napoleon's Campaigns)	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Никопол. Бессмертные	Новый Диск	Adventure	III квартал 2008
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	Сентябрь 2008
Проект «Аврора»	Новый Диск	Adventure	III квартал 2008

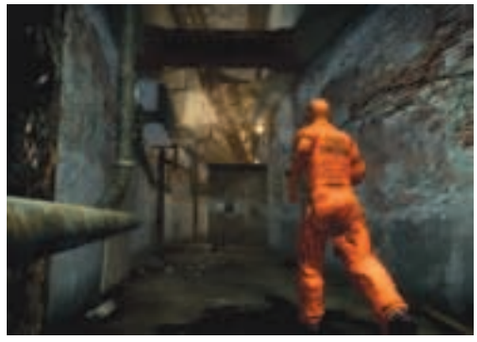


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Chessmaster: Grandmaster Edition	Chessmaster: Grandmaster Edition	Акелла	Ubisoft Entertainment
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	GFI/Руссобит-М	Ubisoft Montreal
Zoo Tycoon 2: Зоопарк юрского периода	Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	1С	Blue Fang Games
Алмазный меч, деревянный меч	Алмазный меч, деревянный меч	1С	Primal Software/Quant Games
Валл-И	Wall-E	1С	Asobo Studio
Герой	Tale of a Hero	Новый Диск	Future Games
Зона: Злоключение строгого режима	Зона: Злоключение строгого режима	Акелла	Студия «Парус»
Ипподром. Большие скачки	Horse Racing Manager 2	Новый Диск	Cyanide Studio
Кармагеддон. Колеса смерти	Carmageddon TDR 2000	Новый Диск	Torus Games
Летние игры 2008	Summer Athletics	Новый Диск	49Games
Маджонг: Расследование	Mahjongg Investigations: Under Suspicion	Новый Диск	Zemnott
Насекопы. Часть 1	Insecticide: Episode 1	1С	Crackpot Entertainment/Creat Studios
Наследие Каина. Blood Omen 2	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Новый Диск	Crystal Dynamics
Нэнси Дрю. Призрак Венеции	Nancy Drew: The Phantom of Venice	Новый Диск	Her Interactive
Под парусом: Балтика и Северное море	Segeln – Deutsche Inseln: Nordsee & Ostsee	1С	Contendo Media
Страна Гурмания	Burger Island	Новый Диск	Sandlot Games
Эскадрилья смерти	Air Battles: Sky Defender	Акелла	Pilot Entertainment

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М
2.	Лаборатория существ Spore	Софт Клаб
3.	The Sims 2	Софт Клаб
4.	Валл-И	1С
5.	The Sims 2: Каталог – Идеи от IKEA	Софт Клаб
6.	Кунг-фу Панда	1С
7.	Алмазный меч, деревянный меч	1С
8.	Warcraft 3: The Frozen Throne	Софт Клаб
9.	World of Warcraft: Battle Chest	Софт Клаб
10.	Mass Effect	1С
	JEWEL-BOX	
1.	Реал – школа	Новый Диск
2.	Alone in the Dark: У последней черты	Акелла
3.	Валл-И	1С
4.	Кунг-фу Панда	1С
5.	Алмазный меч, деревянный меч	1С
6.	Assassin's Creed Director's Cut Edition	Акелла
7.	Чародейки	Новый Диск
8.	Нэнси Дрю. Призрак Венеции	Новый Диск
9.	Race Driver: GRID	Новый Диск
10.	Mass Effect	1С

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Pure

ЖАНР
Racing

РАЗРАБОТЧИК
Black Rock Studio

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.purevideogame.com

Пока мы, пуча глаза и высунув языки, истекаем слюнями в попытке налюбоваться фантастически красивыми скриншотами экстремального симулятора квадроцикла от Black Rock Studio, Snowball Interactive, вероятно, уже вовсю работает над локализацией потенциального хита и возможного претендента на лучший рейсинг года. Релиз в сентябре.

Локализатор	Жанр
Акелла	Logic
GFI/Руссобит-М	First-Person Shooter
Логрус	Management
нет	Role-Playing Game
Snowball Interactive	Adventure
Новый Диск	Adventure
нет	Adventure
Новый Диск	Management
Новый Диск	Action/Racing
Новый Диск	Sport
Новый Диск	Logic
1С	Action
Новый Диск	Action
Новый Диск	Adventure
1С	Simulation
Новый Диск	Logic
Акелла	Action

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

КУНГ-ФУ ПАНДА

ЦЕНА: 280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: 1С
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

2

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

ЦЕНА: 150 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

3

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

4

ВАЛЛ-И

ЦЕНА: 280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

5

TUROK

ЦЕНА: 500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №6(54)

6

MASS EFFECT

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №6(54)

7

ХРОНИКИ НАРНИИ. ПРИНЦ КАСПИАН

ЦЕНА: 370 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

8

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

9

КАРМАГЕДДОН. КОЛЕСА СМЕРТИ

ЦЕНА: 140 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

10

ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №8(56)

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

ОН ПРОШЕЛ WORLD OF WARCRAFT

ТЕКСТ: ДАВИД МАШАШВИЛИ
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН, СВЯТОСЛАВ ТОРИК

ЧТО ЭТО МЫ, В САМОМ ДЕЛЕ, ПЕЧАТАЕМ В КАЖДОМ НОМЕРЕ КАКИЕ-ТО СЛОЖНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, КАК БУДТО МЫ ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ? НАВЕРНЯКА И У ТЕБЯ ЕСТЬ НЕМАЛО ИСТОРИЙ, КОТОРЫЕ СТОЯТ ТОГО, ЧТОБЫ БЫТЬ УСЛЫШАННЫМИ. ДА КАКИХ ИСТОРИЙ! ВОТ, КСТАТИ, ПОЧТИ ИСПОВЕДЬ ЧЕЛОВЕКА, ПРОШЕДШЕГО ЧЕСТНО, БЕЗ ДУРАКОВ, WORLD OF WARCRAFT. ЕГО ГИЛЬДИЯ ВХОДИТ В ТОП-30 В МИРЕ, ОН ВИДЕЛ И УБИВАЛ ВСЕХ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ БОССОВ ИГРОВОГО МИРА, ЕГО ПЕРСОНАЖ ОДЕТ В ЛУЧШИЕ НА СЕГОДНЯ ВЕЩИ.
ЧТО-ТО ДОБАВИТЬ ИЛИ ВЫРЕЗАТЬ ИЗ ЭТОЙ ИСТОРИИ РУКА НЕ ПОДНЯЛАСЬ, МЫ ЛИШЬ РАЗБИЛИ ТЕКСТ НА НЕБОЛЬШИЕ ГЛАВКИ И ПОПРОСИЛИ НАШЕГО РЕДАКЦИОННОГО WOW-ГУРУ СВЯТОСЛАВА ТОРИКА ОТМЕТИТЬ САМЫЕ ВЫДАЮЩИЕСЯ МОМЕНТЫ ИГРОВОЙ ИСТОРИИ. КАК ТАМ ГОВОРИТСЯ В ОДНОЙ ИЗВЕСТНОЙ ПЕРЕДАЧЕ? ВЫ ДУМАЛИ, ЧТО ЗНАЕТЕ? ДА ВЫ ДАЖЕ ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЕТЕ!

Сначала я играл в шутеры. Начинал еще с первой Doom, Heretic, а дальше понеслось… Вся серия Quake, Unreal, Doom. Играл профессионально, ходил в клубы, много тренировался, ездил на чемпионаты. Уже тогда я мечтал об игре, где миллионы людей будут играть одновременно.

НА РАСПУТЬЕ

После долгой установки игры я оказался перед нелегким выбором. Альянс или Орда? Какой расой играть? Каким классом? С этими вопросами я обратился к старым друзьям, с которыми играл в Quake. Если кто помнит, был такой человек forze.Mikes – в свое время один из лучших игроков в Quake 3 в Европе. Он вполне успешно играл и в WoW, поэтому мне не пришлось долго мучиться. Я выбрал мага, причем персонаж был женского пола. Самым сложным оказалось придумать имя. В детстве у меня была подруга Соня, которая мне очень нравилась. Так появилась Sofija.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Когда я начал игру, все мои друзья находились на максимальном на тот момент 60-м уровне и штурмовали подземелья Blackwing Lair и Ahn'Qiraj. Позже я узнал, что такие походы называются рейдами. Я же бегал по окрестностям стартовой зоны. Окружающий мир поражал, он был огромен, его хотелось исследовать как можно быстрее, посмотреть все красоты. Я выполнял квесты, заглядывал в каждую пещеру, искал разгадки, и все это казалось дико интересно. Однако и утомительно, хотелось скорее достичь максимального уровня и присоединиться к друзьям. Я помню свой первый поход в подземелье. Примерно на 15-м уровне, нас было пятеро, и мы пошли в Wailing Caverns. Я толком не знал английского, не знал, что делать, куда идти, не

имел представления о правилах игры и даже о том, какие доспехи мне нужны. Поэтому я брал все вещи, которые плохо лежали. Наверное, именно за это меня невзлюбили мои товарищи по походу. Позже я познакомился с огромным количеством людей со всей Европы. Шведы, турки, испанцы, датчане, украинцы, немцы, французы. Со многими из них общаюсь до сих пор. Вместе мы прокачивали своих персонажей, даже создали гильдию Brethren of Requem.

По ту сторону монитора моя жизнь била ключом: я работал, сдавал сессии в институте, встречался с друзьями, а вечерами и в свободное время играл в Warcraft. Игра абсолютно не влияла на мою жизнь и приносила много радости. Это была лучшая игра в мире! Я просто не понимал, почему люди играют на приставках и какой вообще смысл играть одному.

СТАНОВЛЕНИЕ

Тем временем мой персонаж достиг 40-го уровня, пришло время купить первое средство передвижения. Стоила лошадка прилично, и я не знал, где взять такие деньги. Наконец один из моих более опытных друзей просто дал мне голд (игровая валюта в WOW) в долг, и я возвращал ему эти деньги примерно месяц. В нашей гильдии появились первые игроки 60-го уровня, они стали подгонять отстающих, в том числе меня. Их можно было понять, они хотели начать рейдовые походы, а мы их тормозили. Приняли решение: каждую неделю игрокам нужно достичь определенного уровня. Провалившие задание исключались из гильдии. Я начал играть больше, стал задумываться о качестве своей игры. В то время я впервые взял отгул на работе из-за игры. Из гильдии меня не выгнали.

Но самое интересное ожидало впереди. Достигнув 60-го уровня, я впервые попал в подземелье Upper Blackrock Spire. В нашем походе участвовало целых 10 человек, и это был мой первый рейд. Я допустил огромное количество ошибок

РУЧНОЙ ДРАКОН

Друид по имени Serennia очень любит контент «старой» World of Warcraft (выход первого дополнения The Burning Crusade отправил начальные подземелья ко всем чертям: людям просто незачем было туда заходить, все прямиком бежали в земли Аутленда. – Прим. ред.). Особенно ему нравилась драконесса Ониксия. Он смотрел и пересматривал ролики, где ее убивают минимальными силами, например 15 человек (изначально рейдовый босс задумывался как цель для 40 хорошо вооруженных героев. – Прим. ред.), а то и 10. После выхода The Burning Crusade появились новые ролики: монстра укладывают пятеро смельчаков и даже двое. Serennia, недолго думая, решил побить и этот рекорд. К бою длительностью 40 минут друид готовился несколько недель. Запасался эликсирами, бинтами, едой и прочими полезными штуками. Вычислял методы прохождения каждой из трех фаз боя. Подбирал экипировку. И буквально с третьего захода поверг дракона в одиночку!

и по сравнению с другими игроками действовал откровенно плохо. Но это стало настоящим приключением!

Однажды, выполняя какой-то квест, я познакомился с русскоязычным игроком из известной гильдии Redstar, которая считалась одной из лучших на моем сервере. Его герой был магом, поэтому он дал мне много советов. От друзей я узнал, что среди всех гильдий в мире существует соревнование. Например, рейдовые подземелья проходятся как бы на скорость. Кто первый убьет самого последнего злодея в подземелье, тот и выиграет. И получит огромную славу. Заходя в крупные города, я стал обращать внимание на игроков из клана A Few Good Men, на тот момент эта команда входила в мировой топ-50. Их маги были одеты в самые крутые вещи и имели самое мощное оружие. Парни уже прошли все доступные на тот момент подземелья и воевали в летающей цитадели зла Naxxramas.

На работе меж тем начались проблемы: постоянные недосыпы, раздражительность, желание поскорее добраться до компьютера, чтобы поиграть. Мои друзья стали делать мне замечания по поводу того, что я только и говорил, что о своих достижениях в игре. Пришлось проводить с ними меньше и меньше времени. Реальная жизнь становилась все менее интересной.

СЕРЬЕЗНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

А в игре дела шли лучше и лучше. Поиграв несколько недель на максимальном уровне, я поставил себе цель пройти все подземелья в игре. Для этого я покинул старую гильдию и присоединился к новой. Команда называлась OCM, и почти все игроки были из Италии. Мы учились работать вместе. Помню тот день, когда меня взяли в первый рейд. Мы шли в поход на Molten Core, 40 человек, мне казалось, что это огромная армия. На месте сбора в маленькой деревушке Kargath было огромное количество игроков из разных гильдий. Сам процесс подготовки занимал достаточно много времени, приходилось запасаться различными эликсирами, готовить бинты. Более того, чтобы попасть в рейд, требовалось заранее записаться на сайте клана. В игре мы использовали программу для голосового общения. Я специально купил себе микрофон и понял, что совершенно не умею говорить на английском.

В тот день наш рейд провалился, первый же монстр методично убивал все 40 человек раз за разом. Промаявшись часа два, мы разошлись. Через несколько дней на нашем форуме появились указания от офицеров гильдии. Они рассказывали, кто что должен делать в бою, описывали общую стратегию и функции каждого игрока в команде.

Следующий поход оказался более успешным, мы добрались до первого босса в подземелье и наконец-то по-настоящему ощутили, что значит сложно. Примерно через две недели регулярных походов мы его одолели. И в тот же день убили второго. После победы я практически не мог спать. Эмоции переполняли меня, это было настоящим чудом, 40 человек работали как один, выполняли приказы офицеров. Бились до последнего, не жалея времени и сил! С этой командой мы прошли весь инстанс Molten Core и подземелья поменьше. Следующей целью было BlackWing Lair – гораздо более опасное приключение. Это можно сравнить с любой обычной игрой, каждый босс – новый уровень, каждое новое подземелье – очередной эпизод игры, гораздо более сложный, чем предыдущий. И мы забуксовали. Новый босс был слишком сложен тактически, а наша экипировка не позволяла нанести ему ощутимый урон. Гильдию собрали недавно, большинство игроков в ней имели слишком маленький опыт, и дисциплина упала. Многие не приходили в назначенное время, отсутствовали целыми днями. С учетом того, что в нашем расписании было всего три дня в неделю, в которые мы собирались для походов в подземелья, срыв такого рейда оказывался весьма ощутимым.

ПЕРЕД БУРЕЙ

Приближался выход дополнения The Burning Crusade, а за несколько месяцев до него вышел патч, изменивший систему получения наград за бои с враждебной фракцией. Победы над другими игроками позволяли получать очень приличные доспехи и оружие, не хуже тех, что мы могли собрать в BlackWing Lair.

ЗА ВИРТУАЛЬНУЮ ДУШУ

Жил да был на свете паренек. Не бедный, но очень уж увлекающийся. Играл в World of Warcraft под ником Shaks, тусовался на форумах. И однажды встретил там объявление: продам, мол, разбойника, да непростого, а золотого: денег море, личные грифон и летающий дракон, лучшие доспехи – сплошь с плеча боссов Архимонда да Иллидана, включая заветные клинки Стормрейджа. Автор объявления по имени Zeuzo захотел за свое детище ажно 7 тысяч евро. Shaks, недолго думая, поскреб по сусекам – и нашел-таки нужную сумму! Однако сотрудники Blizzard узнали о сделке и быстренько закрыли свежекупленный аккаунт. Shaks, конечно, покричал-погрозил, даже планировал подать в суд и на Zeuzo, и на Blizzard – но что слону дробинка? В правилах игры черным по белому написано: собственность не ваша, не вам и продавать. А ведь, помнится, в Китае похожая история закончилась более печально: один похоронен, другой отбывает пожизненное заключение.

ЛЮБОВЬ 10 МИЛЛИОНОВ

Самая известная на сей момент MMORPG World of Warcraft продолжает историю фэнтезийной вселенной Warcraft, впервые представленной компанией Blizzard Entertainment в стратегии Warcraft: Orcs & Humans в далеком 1994 году. Анонс многопользовательской игры состоялся 2 сентября 2001 года, а релиз – 23 ноября 2004-го, аккурат к десятилетию франчайза.

Со временем я забросил игры, стал работать, поступил в институт, обзавелся подружкой, в общем, жил вполне нормальной жизнью любого молодого человека. Шел 2006 год, август месяц. Я долго думал о том, чтобы купить WoW, однако боялся, что игра меня затянет. Но любопытство взяло верх. 18 июля 2006 года я купил желанную коробку.

Я ЗАВТРАКАЛ, ИГРАЛ И ОТПРАВЛЯЛСЯ В КРОВАТЬ ГЛУБОКОЙ НОЧЬЮ.

Я решил подготовиться к дополнению максимально ответственно. Забросив гильдию, стал больше внимания уделять PVP, зарабатывать очки славы и тратить их на оружие и доспехи. На работе я получил долгожданный отпуск и стал играть очень активно. В течение двух недель моя жизнь сводилась к тому, что я просыпался, завтракал, начинал игру и отправлялся в кровать глубокой ночью. Игроки из сильных гильдий заметили меня. Вместе мы давали отпор силам Альянса. Меня поражало, насколько здорово играют мои товарищи. Я познакомился с другими магами и стал учиться у них. Они рассказывали мне, как правильно распределять таланты персонажа, какие заклинания использовать. Впервые я усовершенствовал свой игровой интерфейс с помощью специальных программ-дополнений. Если верить игровому счетчику, я убил порядка 30 тысяч гномов, эльфов, людей и других представителей враждебной фракции. За это мой персонаж получил титул Legionnaire и целую кучу отличного снаряжения.

Мои новые друзья были очень опытными игроками, они почти прошли самое сложное на тот момент подземелье Naxxramas. Мой же уровень экипировки не позволял принять участие в столь опасном приключении. Я был просто бесполезен, скорее усложнял задачу другим. Из-за недостатка брони постоянно умирал, а слабые заклинания не наносили должного урона врагам. Но однажды меня взяли в поход! Рейд в BlackWing Lair, в то самое место, где «сломалась» моя предыдущая гильдия. Разница между моей игрой и игрой этих ребят была просто колоссальная. Достаточно сказать, что маги выдавали в два раза больше урона, чем я, при этом у них почти не заканчивалась волшебная энергия – мана. Мы прошли все подземелье и в конце выиграли сражение с легендарным драконом по имени Nefarian. Это стало эпической битвой.

После победы у меня появилось странное чувство. С одной стороны, я радовался, что смог наконец одолеть еще один эпизод игры, с другой – я очень хотел научиться играть так же, как мои товарищи из успешных гильдий.

THE BURNING CRUSADE

Выход дополнения к любимой игре я запомнил надолго. В день старта продаж купить коробку можно было лишь в нескольких магазинах в Москве. Когда мы приехали в один из них, в глаза бросилась огромная очередь. Мне казалось, что в ней стоят не просто парни и девушки, а могучие воины и волшебники, люди и орки, тролли и гномы. Звуки вся эта толпа издавала соответствующие.

Планку в игре подняли до 70-го уровня. Исследование нового мира напоминало настоящее приключение, я бродил по неизведанным зонам, собирал походы в подземелья. Оружие и доспехи Аутленда оказались на порядок мощнее всего того, что было на моем маге. Среди игроков на сервере началось негласное соревнование, кто первым достигнет максимального уровня. Моей целью стало выиграть эту гонку. Собрать все самое мощное на тот момент оружие и доспехи и вступить в сильную гильдию, что позволило бы пройти подземелья быстрее других игроков.

Я окончательно забросил реальность. Взял академический отпуск в институте, на работе сказал, что заболел, а потом и вовсе взял отпуск за свой счет. Коллеги ценили меня, поэтому пошли навстречу, даже ежемесячно выплачивали некую сумму, которой вполне хватало, чтобы удовлетворить мои скромные потребности. Я обнаружил, что, когда много играешь, тратишь совсем мало денег. Сидишь дома, с друзьями не встречаешься, в кино не ходишь, ничего не покупаешь, потому что ничего не нужно. Все твое внимание поглощено игрой.

МИНУСЫ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Sofija достигла максимального уровня одной из первых на сервере. К тому моменту я изрядно вымотался. Достаточно сказать, что на прокачку ушло около пяти дней. Еще никогда я не играл так много. Одной из профессий моего персонажа, как и у большинства магов в игре, было шитье. Поэтому основные вещи я мог сшить для себя

В РЕЙД ПО ЛЮБВИ

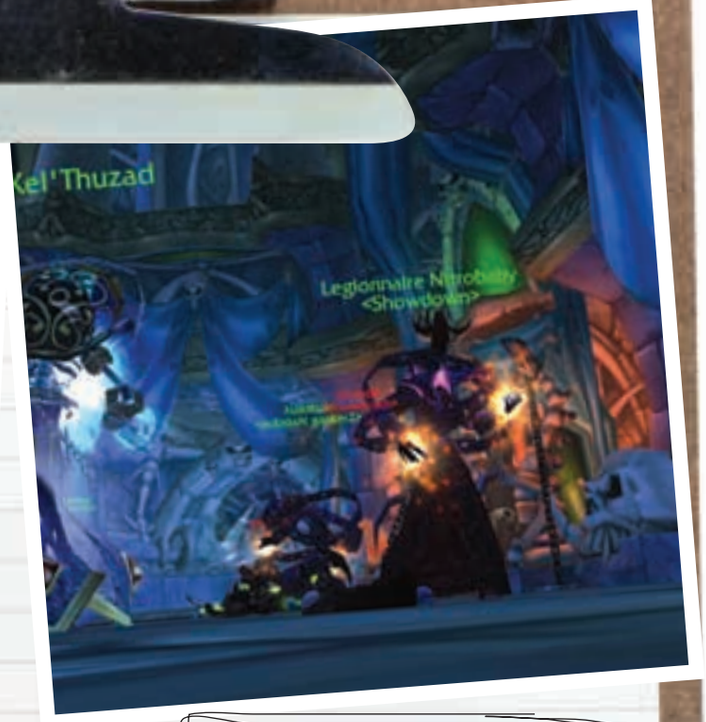
Виртуальное богатство обычно измеряют деньгами. Но есть ведь и другие ценности: власть, женщины... Кстати, о женщинах. Был такой случай. Одна девица, не слишком обремененная комплексами, предложила воспользоваться ее телом в обмен на... 5 тысяч виртуальных золотых (именно столько стоит грифон, на котором можно летать в Аутленде). Тут же посыпались самые разные предложения, в том числе от тех игроков, кто не имел такой суммы. На следующий день девушка повесила на форуме новое объявление. Мол, спасибо всем, я отобрала лучшее предложение, отлично провела ночь, а теперь катаюсь на своей новенькой птичке. И планирую еще разок встретиться с тем парнем, он заработал двойную плату!

сам. Но для действительно качественных мантий требовалось огромное количество редких материалов, которые добывались путем уничтожения обычных монстров. Основная проблема состояла в том, что кроме меня эти же материалы добывали и другие игроки, как дружественные, так и враждебные. Порой за право убить заветного монстра и получить столь важный ингредиент разворачивались целые баталии, игроки искали менее людные места или жертвовали сном, приходя поздно ночью, когда рядом никого не было. В тот момент я впервые задумался о несовершенстве игровой системы. Мне хотелось сражаться с драконами и демонами, исследовать новые подземелья. Вместо этого я проводил неделю за неделей, истребляя одинаковых монстров. Одного за другим, десяток за десятком, сотню за сотней. Процесс раздражал свой монотонностью. Но у меня была цель, и я упорно шел к ней.

В те моменты, когда я отрывался от игры, я чувствовал себя абсолютно потерянным. Перестав следить за собой, я однажды обнаружил, что сильно оброс, у меня появился животик, мешки под глазами. На улицу я выходил только для того, чтобы добраться до магазина и купить еды. Рацион мой составляли в основном сладости, еда быстрого приготовления, газировка и соки. Когда я смотрел на людей в магазине, я просто не понимал, что заставляет их так суетиться? Почему они не играют в World of Warcraft и как могут не пропускать меня без очереди? Ведь я эпический маг. А кто они? Я был весьма озадачен и не находил ответа. Я все больше и больше погружался в игровую реальность. Одним из моих любимых занятий стал просмотр роликов, снятых другими игроками. Я заинтересовался технологией создания этих материалов и решил, что буду делать собственные «фильмы».

ПУТЬ ВОИНА

Добыв необходимую экипировку, я стал искать гильдию, в которую мог бы вступить. Рассматривал только лучшие команды на сервере, чтобы мой прогресс был максимальным. Процесс вступления в серьезный игровой клан похож на поступление на работу в крупную компанию. Нужно подать заявку, которая должна быть соответствующим образом оформлена и содер-



жать максимум информации о тебе и твоем персонаже, нужны рекомендации от других игроков, и самое главное – твой персонаж должен иметь лучшие доспехи и оружие. Наконец я вступил в Blackrock Mining Co, с ними прошел Karazhan и Gruul's lair – самые сложные на тот момент подземелья.

Во время этих приключений у меня начались серьезные проблемы. Начальство потребовало появляться на работе или увольняться. Пришлось днем проводить по девять часов на работе, затем бежать домой, чтобы успеть к походу, который из-за разницы во времени (игровое время – минус два часа от московского) заканчивался в три-четыре часа утра. Это была огромная нагрузка, приходилось спать почти на ходу. Через месяц такого режима я провалил свой испытательный срок в новой гильдии из-за того, что банально засыпал за компьютером и не мог нормально играть. Пришлось делать выбор. Работа или WoW?

Я удалил персонажа и целую неделю ходил в офис. Однако я слишком много потратил для достижения своей цели, да и работа мне не нравилась, поэтому я вернулся в игру. Друзья и коллеги были шокированы, но я пропустил их советы мимо ушей. Одно письмо в службу поддержки Blizzard – и моего мага вернули к жизни.

ЯРОСТЬ КРОВИ

Чем больше я играл, тем лучше становились мои навыки. Слухи о моих достижениях быстро распространялись. После того как я в очередной раз оказался без гильдии, мне поступило предложение от одной из лучших команд на сервере – от BloodRage. Я давно следил за этими игроками, они являлись для меня кумирами, поэтому я с радостью согласился. В гильдию входили люди со всей Европы. Подземелья Serpentshrine Cavern и The Eye ждали своих героев, однако вот незадача: тогда еще никто полностью не освоил эти места, мы пытались пройти их методом проб и ошибок. Боссы были невероятно сложными. Приходилось создавать собственную стратегию, бои требовали огромной координации и слаженности. Ошибка одного игрока вела к поражению всей команды.

У нас начались проблемы с составом, многие игроки уходили на другие серверы в поисках более сильных команд, многие уставали и прекращали играть.

Примерно через два месяца походов финальный босс Serpentshrine Cavern – Lady Vashj наконец повержена! Радости нашей не было предела. Несмотря на то что мы добрались до Vashj в числе тройки лидеров, до нас ее успело убить порядка пяти гильдий на сервере. Мы потеряли слишком много времени.

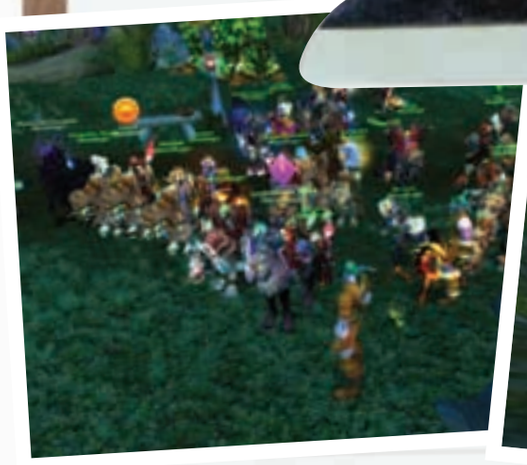
Kael'thas Sunstrider, финального босса The Eye, мы прошли еще через месяц. Бой длился около 20 минут. Наличие пяти различных стадий требовало от игроков быстрого перехода от одного стиля игры к другому. Это единственное сражение во всей игре, где персонажам разрешается использовать легендарное оружие, доступное лишь внутри цитадели Tempest Keep. Я стал искать пути развития для своего персонажа, ежедневно просматривал огромное количество тематических сайтов и форумов. Читал мнения других игроков о различных вариантах экипировки, о распределении талантов, о тонкостях игровой механики. Анализируя эту информацию, старался пробовать все лично.

ТРОПЫ ВОЙНЫ

Закрепив свой успех, мы получили доступ в самые сложные, финальные подзе-

ФОРМУЛА 1

Соревнования на самое быстрое прохождение игры известны еще со времен Doom. Все эти Doom Done Quick, Quake Done Quick и прочие Half-Life Done Quick заключались в том, что игрок досконально исследовал уровни, находил кратчайшие пути (порой даже с использованием ошибок игры) и, как следует потренировавшись, записывал видеоролик. На счету была каждая секунда! Похожим образом поступил французский паренек, игравший в WoW за гнома-волшебника под ником Gawell. Досконально изучив бета-версию The Burning Crusade, он наметил путь прокачки. После выхода дополнения герой, используя легальные механизмы игры, поднялся с 60-го до 70-го уровня всего за 28 часов! При этом ему помогала вся его гильдия: целый рейд в 40 человек перехватывал монстров у мага (причем весь опыт шел ему, поскольку он первым наносил урон) и по всем правилам PvE-рейда раскладывал чудовищ. Побить рекорд так никто и не взялся. Впрочем, не все еще потеряно – выйдет Wrath of the Lich King, и там наверняка найдутся свои рекордсмены.



МОЕ ДЖИУ-ДЖИТСУ ЛУЧШЕ ТВОЕГО

Уникальные, интересные и нужные сервисы World of Warcraft, которые не могут предоставить разработчики игры, но которые необходимы игрокам, появляются редко. Базы данных с контекстным поиском, калькуляторы талантов, оценка игровой экипировки... И вот новинка. С выходом The Burning Crusade в игре появились только пять новых рейдовых подземелий. Все остальные добавлялись с новыми патчами, и лишь продвинутые гильдии сразу же бросались в новые приключения. А как определить, кто круче? Очень просто: надо посмотреть, есть ли на том или ином игроке предмет, падающий с определенного босса. Если есть, значит, он в составе своей гильдии этого босса уже убил. Именно так и построен сервис WoWJutsu (wowjutsu.com/world): он оценивает гильдии по их прогрессу. У разбойника из Wanted появился ворглейв? Пишем в статистику: гильдия Wanted освоила The Black Temple. Несмотря на небольшие погрешности, сервис работает вполне успешно и является этакой лакмусовой бумажкой для большинства кланов.

мелья игры. Mount Hyjal поразило нас своей непохожестью на другие области игры. Опытные игроки должны помнить последнюю миссию из Warcraft 3. У игрока было три базы: Орды, Альянса и ночных эльфов. Всем силам Азерота требовалось остановить поток демонов во главе с самим Archimonde. Зона в World of Warcraft повторяет эту миссию. Вначале ты попадаешь в первый лагерь. Сражаешься с двумя боссами. После победы отправляешься в стан Орды, чтобы противостоять еще более опасным противникам. Финальная битва разворачивается неподалеку от мирового древа Nordrassil, на базе ночных эльфов.

РУССКИЕ

Я подумывал о том, чтобы сменить сервер и вступить в одну из топовых мировых гильдий. Совершенно неожиданно получил предложение от Century Tribe. Это была полностью русскоязычная команда на моем сервере. Ребята ставили перед собой такие же задачи, как и я. Они хотели пройти всю игру и сделать это быстрее других. Я принял их предложение. Вместе с Century мы оперативно завершили Mount Hyjal и почти сразу добрались до финального босса игры Illidan Stormrage. Сложно описать, что я чувствовал. От моей цели меня отделяло всего одно сражение. Меня переполняли эмоции. При этом битва меня несколько разочаровала. Дизайн обители босса, Черного храма, был выше всяких похвал, но схватка оказалась очень легкой. Мы одолели злодея примерно за неделю. Я осуществил то, к чему шел целый год. С другой стороны, нужно было двигаться дальше. Но куда?

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Blizzard готовила самое сложное в истории World Of Warcraft подземелье – Sunwell. Игроки знали об этом задолго до выхода обновления, поэтому сразу после успешного завершения Black Temple наша команда стала упорно готовиться. Еженедельно мы проходили все доступные подземелья с целью собрать как можно больше доспехов и оружия. Готовили различные эликсиры и снадобья. Мне пришлось завести двух новых персонажей и купить им самые большие сумки только для того, чтобы хранить в них все это добро. Помимо походов я стал зарабатывать виртуальные финансы. Покупал что-то с аукциона дешевле, продавал дороже. На выручку набирал все больше различной химии для походов. Так прошло еще полгода. В это время я стал задумываться о том, как дальше строить свою жизнь. Создатели игры постоянно выпускают дополнения, поэтому,

БИТВА ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ

Что такое настоящее сражение Орды и Альянса? Периодические стычки возле рейдового подземелья? Повторяющаяся каждые полчаса битва на Alterac Valley? Поход двух с половиной рейдов на столицу вражеской фракции в среднем раз в два месяца? Все это детские ссоры в песочнице по сравнению с открытием Темного портала. В ночь на 17 января 2007 года на всех «живых» серверах было активировано дополнение The Burning Crusade. Игроки заранее знали, что возле Темного портала, который ведет в Аутленд, соберутся игроки, и пропустить это зрелище было невозможно. Вскоре оказалось, что если особым образом попрыгать по горам, то можно забраться на верхушку портала. Чем и воспользовались различные граждане – к примеру, представители Орды на сервере Warsong. Вылилось это в двухчасовое противостояние: Альянс пытался сбросить Орду с крыши, та показывала язык и арсенал заклинаний массового поражения. Не обошлось и без ябедничества: некоторые альянсеры написали жалобу игровым мастерам, мол, нечестные орки и тролли используют баги игры в собственных целях! Тем не менее закончилось все лишь после полуночи, одновременно с падением сервера.

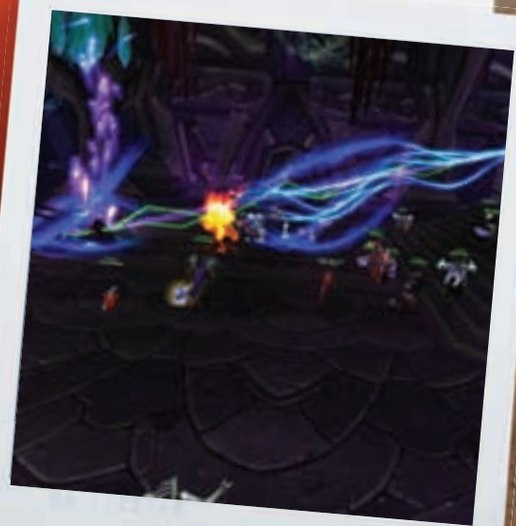
убив одного босса, можно быть уверенным, что через пару месяцев появится еще более сильный враг. Я принял решение, что, после того как пройду Sunwell, перестану играть. Возможно, буду заходить в игру раз в неделю, чтобы пообщаться со старыми друзьями, но не более. Целью гильдии было победить всех боссов в Sunwell первыми на сервере.

Я следил за мировым рейтингом команд и понимал, что в мире мы входим в топ-250 лучших команд. Еще недавно я мог об этом только мечтать. Но чем успешнее команда, тем в итоге меньше времени уходит на игру. Плохо организованные гильдии очень долго ждут, пока люди научатся играть, постоянно происходит текучка состава из-за того, что многие игроки уходят. Я решил сменить сервер и попробовать себя в одной из лучших мировых команд. Так я очутился на риалме Kazzak, в команде Showdown. На тот момент она входила в топ-30 лучших гильдий в мире. У этих ребят было гораздо более профессиональное отношение к игре. Оказавшись на сервере, я сразу попал в рейд, и мне удалось доказать, что я сделан из того же материала что и они. Через две недели мы справились с предпоследним боссом в Sunwell – M'uru.

ВОСЕМЬ МЕСЯЦЕВ ИГРЫ

Почти за два года с момента покупки World of Warcraft я провел в игре 253 дня и 10 часов. Это почти восемь с половиной месяцев моей жизни. Я перестал играть, так как все это стало напоминать тяжелую, нелюбимую работу. Настоящую работу я потерял, а самое обидное – я потерял людей, которых считал своими друзьями.

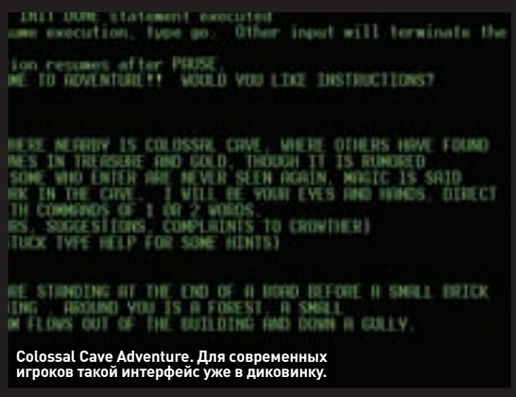
Однако Warcraft дала мне неоценимый опыт. Я научился ставить перед собой цель и добиваться ее, несмотря ни на что. Понял, что, если хочешь достичь успеха в каком-то деле, нужно отдавать себя ему всего, без остатка. Засыпать и просыпаться с мыслями о нем. И я доволен результатами: если ты чувствуешь, что хочешь быть первым и ничто, кроме этого, не важно, не стоит ограничивать себя. В игре я добился всего, о чем мечтал, настало время сделать то же самое по эту сторону монитора. **PG**



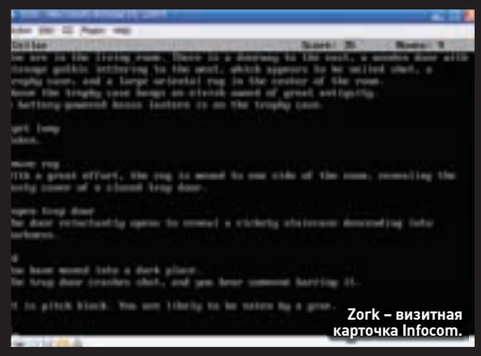
ИГРЫ РАЗУМА: ИСТОРИЯ КВЕСТОВ

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДРА КОСТ

Изначально планировалась, что в Day of the Tentacle игрок сможет выбирать между персонажами (как в оригинальной Maniac Mansion). Но потом идею отклонили ради упрощения процесса разработки.



Colossal Cave Adventure. Для современных игроков такой интерфейс уже в диковинку.



Zork – визитная карточка Infocom.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Опять рисковать жизнью? Доктору Джонсу не привыкать!

Full Throttle. Главный герой – личность незаурядная, сразу видно!

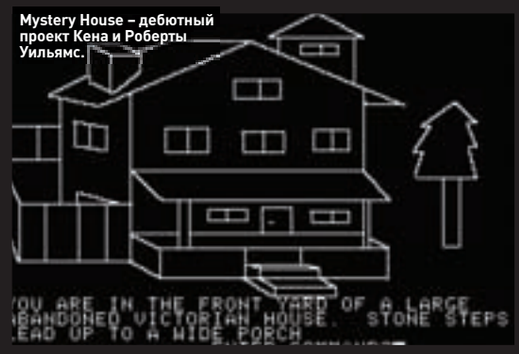
Квесты хоронят уже последние лет десять, но тем не менее каждый год выходит хотя бы парочка красивых и увлекательных игр этого жанра. Почему так сложилось, что такое квесты, какими они были, что собой представляют сейчас и какими им лучше всего стать – вот те вопросы, которыми мы задавались при написании статьи.

ТЕКСТОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Жил себе не тужил спелеолог Уильям Кроутер (William Crowther) и свободное от исследования пещер время посвящал программированию. Увлечение, видимо, было серьезным, поскольку в итоге на свет появилась игра Colossal Cave Adventure. Согласно сюжету игрок оказывался в большой пещере и мог совершать определенные действия. Команды при этом вводились с клавиатуры (как правило, это были глаголы). Незатейливая, но увлекательная адвенчура быстро распространилась по сети ARPANET, а самые ярые поклонники решили развивать этот жанр. Два товарища – Марк Бланк (Marc Blank) и Дейв Леблинг (Dave Lebling) так загорелись идеями Colossal Cave Adventure, что создали текстовый квест под названием Zork. Увидев, что их детище пользователи ARPANET встретили с тем же энтузиазмом, Бланк и Леблинг задумались о том, чтобы немного подзаработать на ниве создания игр. Основанная друзьями в 1979 году компания Infocom выпустила Zork I: The Great Underground Empire для трех самых распространенных платформ того времени – PDP-11, TRS-80 и Apple II. В результате Zork стала наиболее популярной серией текстовых адвенчур, а Infocom – лидером в разработке приключенческих игр. Компания удерживала ведущие позиции, пока жанр не постиг кризис в 1989 году: тогда права на проекты Infocom купила Activision.

МИСТЕР И МИССИС УИЛЬЯМС

Развитие компьютерных технологий сказывалось и на квестах: постепенно в них стала появляться графика. Поначалу это были просто неподвижные картинки, которые дополняли текст и настраивали игрока на нужный лад. Смекнув, что текстовые квесты скоро канут в Лету, Кен Уильямс (Ken Williams) и его жена Роберта (Roberta) создали игру Mystery House с использованием иллюстраций. Сюжет написала Роберта по мотивам всемирно известного романа Агаты Кристи «Десять негритят». Зарисовки для будущего проекта она сделала чуть ли не на коленке, а потом вручила их Кену для переноса на экран монитора. Конечно, сейчас эти художества кажутся рисунками пятилетнего ребенка – всего несколько черно-белых комнатных интерьеров, но тогда это был прорыв. Увидев, каким успехом пользуется их первый шедевр, супруги в 1980 году основали компанию On-Line Systems, которая в 1982-м была переименована в Sierra On-Line. Компания задавала тон в адвенчурах на протяжении почти 15 лет, пока в 1998 году ее отдел по разработке квестов не был куплен Vivendi Games. За это время в офисах Sierra родилось несколько культовых сериалов. King's Quest – сага о приключениях королевской семейки, сюжет которой разработчики ловко сплели из знакомых всем с дет-



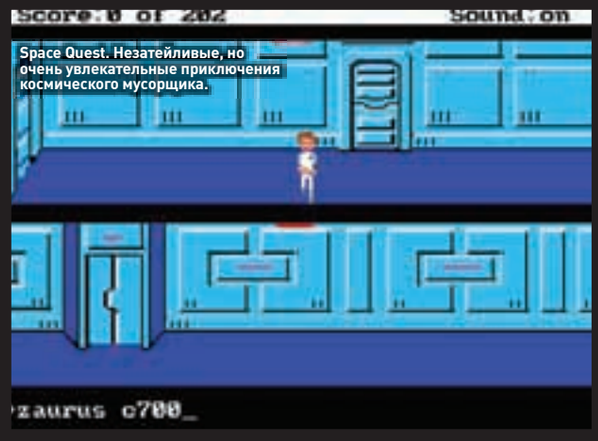
Mystery House – дебютный проект Кена и Роберты Уильямс.

ства сказочных историй. В каждой «серии» King's Quest задание получал новый член семьи, а король Грэхэм стал главным персонажем аж трижды. Первая часть появилась в 1984 году (в дальнейшем ее несколько раз переиздавали с использованием все более современных технологий), это была помесь текстового и графического квестов: персонаж перемещался на фоне статичных задников с помощью стрелок, а вот действия все так же приходилось вводить с клавиатуры. Последующие части создавались по такому же принципу, только графика постоянно улучшалась.

Прорывом стала King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder (1990 год). Игру отличала шикарная по тем временам VGA-графика и курсор, с помощью которого выполнялись все действия, – такой вид управления получил название point'n'click (укажи и нажми). Следующий подарок игрокам преподнесли в 1994 году, когда на свет появилась King's Quest 7: The Princeless Bride. По качеству графики и озвучивания ее справедливо сравнивали с диснеевскими мультфильмами. Окончание замечательного сериала успешным не назовешь: в 1998-м вышла восьмая и последняя часть под названием King's Quest: Mask of Eternity. Это был своеобразный винегрет – разработчики разбавили квест экшеном и ролевыми элементами. Да и вообще много чем еще неприятно удивили поклонников. После запуска King's Quest в Sierra пришли Марк Кроу (Mark Crowe) и Скотт Мерфи (Scott Murphy), предложившие создать стебный квест, предметом насмешек которого стали бы популярные фантастические фильмы того времени – «Звездные войны», «Звездный путь», «Назад в будущее» и т.д. В результате на свет появилась игра Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter, а за ней еще несколько частей, повествующих о приключениях космического мусорщика.

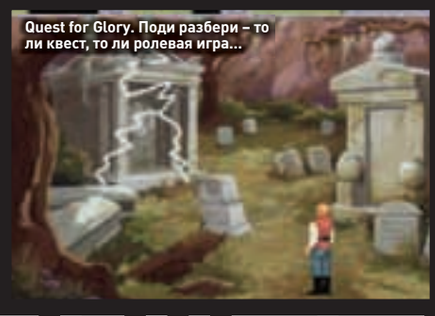
В середине 1980-х полицейскому в отставке Джиму Уоллсу (Jim Walls) пришла в голову мысль воплотить свой профессиональный опыт стража закона и порядка в компьютерном проекте. И в 1987 году Sierra выпустила Police Quest. Главным отличием серии стал акцент на жизненных реалиях (убийства, наркотики, проституция) – все это резко контрастировало с добрыми сказочными историями, которыми славилась компания.

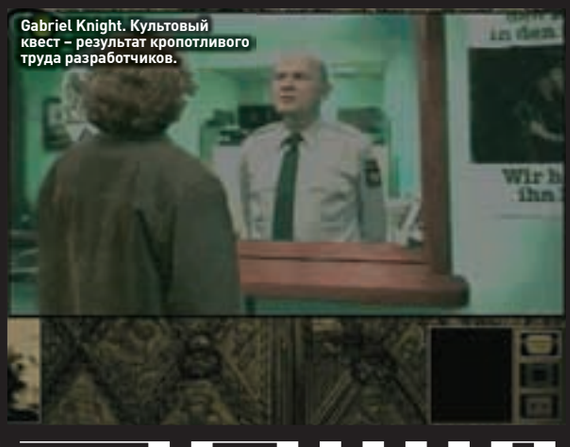
Sierra не чуралась и других «запретных» тем: яркий пример тому – серия адвенчур о сексуально озабоченном сорокалетнем мужичке Ларри Лаффере, который на протяжении всех семи частей пытается соблазнять грудастых красавиц. Как и в случае с King's Quest, технологический прогресс отразился на проекте: на смену примитивной графике и вводу команд с клавиатуры в Leisure Suit Larry 1: In the Land of the



Space Quest. Незатейливые, но очень увлекательные приключения космического мусорщика.

King's Quest 7: The Princeless Bride здорово напоминает диснеевский мультик.


Quest for Glory. Поди разбери – то ли квест, то ли ролевая игра...



Gabriel Knight. Культовый квест – результат кропотливого труда разработчиков.

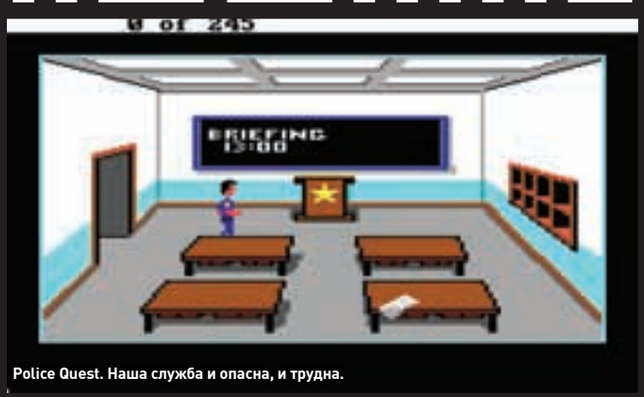
Lounge Lizards пришла шикарная анимация в Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!. Шуточки у Ларри были, конечно, пошловатыми, но не выходили за рамки приличий. После выхода семи частей вся команда разработчиков, включая отца-основателя Эла Лоуи, покинула проект. А в 2004-м, восемь лет спустя после выхода седьмой части, родилась чудовищная поделка под названием Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, которую и квестом-то назвать нельзя. Череда аркадных мини-игр и бессмысленных заданий была окончательно обезображена топорной анимацией.

К середине 1990-х графика в играх достигла высокого уровня, поэтому разработчики из Sierra нацелились на новую вершину и задумали снять чуть ли не кино для персональных компьютеров. По их замыслу, игра должна была обладать глубоким и тщательно продуманным сюжетом и держать игрока в постоянном напряжении. Именно так и получилось: в 1994 году вышла Gabriel Knight: Sins Of The Fathers. За сюжет отвечала писательница Джейн Дженсен (Jane Jensen), выполнившая свою работу на ура. При подготовке сценария она провела тщательные изыскания, в результате чего в Gabriel Knight исторические факты, реально существующие города, улицы и районы перемешались с вымышленными событиями. Проект сразу выпустили на CD, поскольку при таком качестве графики, анимации, массе озвученных диалогов и богатом саундтреке бессмысленно было пытаться запихнуть ее на дискеты. На протяжении трех частей этого квестового киносериала главный герой пытался разузнать историю своей семьи, сталкивался с тайнами, касающимися родственников, да и его самого. Грандиозный успех Sins Of The Fathers вдохновил разработчиков, и вторую часть они создавали со всем тщанием. Одним из главных отличий стало использование оцифрованного видео. В Beast Within: A Gabriel Knight Mystery вложили немало денег: действие разворачивалось в Германии, съемки велись на фоне древних замков, было спроектировано и сшито множество оригинальных костюмов для героев. Специально для игры сочинили оперу, которую блистательно поставили в декорациях оперного театра.

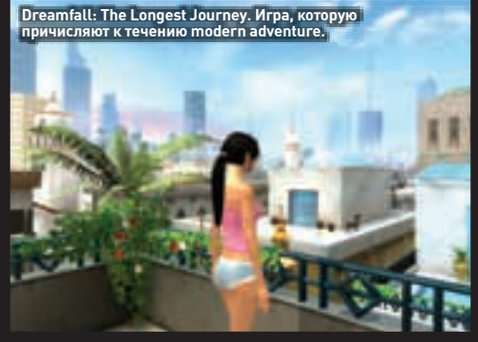
Последняя часть Blood of the Sacred, – Blood of the Damned, апофеоз серии Gabriel Knight, поступила в продажу в 1999 году. Особенно впечатлял сценарий – сногсшибательный коктейль из легенд о вампирах, тайнах тамплиеров и многом другом, авторы не забыли даже о Священном Граале. Серия вышла на новый графический уровень, а Gabriel Knight 3 стала классикой трехмерных квестов. К сожалению, четвертой части так и не суждено было появиться на свет: как сказано ранее, именно тогда Sierra лишилась своего подразделения по разработке адвенчур.

«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ» И НЕ ТОЛЬКО

Следующая команда разработчиков, о которой пойдет речь, занимает не менее почетное, чем Sierra, место в зале славы адвенчур. Джорджа Лукаса (George Lucas) знают не только на Западе, но и в нашей стране. Но если большинству он известен лишь как режиссер «Звездных войн», то лишь немногие, в основном геймеры, в курсе, что он приложил руку и к созданию компьютерных игр. Все началось с того, что в 1982 году от развлекательной империи Lucasfilm отпочковалось подразделение LucasArts Entertainment (до 1990 года носило название Lucasfilm Computer Division Games Group или просто Lucasfilm Games). Заниматься разработкой компьютерных игр Лукаса подвигла потрясающая популярность его кинопроектов – «Звездных войн» и «Индианы Джонса», поэтому неудивительно, что первые проекты компании создавались по мотивам этих трилогий. Первой же крупной работой LucasArts на поприще квестов стала игра Maniac Mansion, выпущенная в 1987 году. Это была одна из первых адвенчур (наряду с проектами от Sierra), в которой произо-



Police Quest. Наша служба и опасна, и трудна.



Dreamfall: The Longest Journey. Игра, которую причисляют к течению modern adventure.

В первую и третью части серии о Ларри Лаффере разработчики интегрировали систему определения возраста игрока. По замыслу авторов, ответы на вопросы теста должны были знать только взрослые.

The Last Express. Игровой процесс держит в напряжении – забывать о тикающих часах нельзя.

В руководстве к Grim Fandango указано, что все курящие персонажи в игре – умершие. Минздрав предупреждает?!

шел окончательный переход к интерфейсу point'n'click. Нелепый ужастик выделялся обилием шуток и витиеватым сюжетом. Кстати, впервые именно в этом квесте появилась возможность выбора персонажа – мелочь, а приятно.

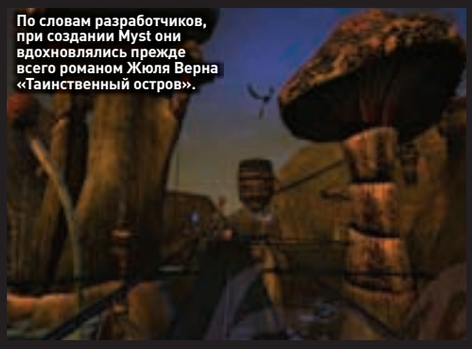
Maniac Mansion полюбилась ценителям жанра, но о сиквеле ничего не слышали почти шесть лет, и только в 1993 году на полках магазинов появилась вторая часть под названием Day of the Tentacle. Авторы сохранили блестящий стиль оригинала, а игра до сих пор считается одним из лучших продолжений.

СМОТРИ, ПОЗАДИ ТЕБЯ ТРЕХГОЛОВАЯ ОБЕЗЬЯНА!

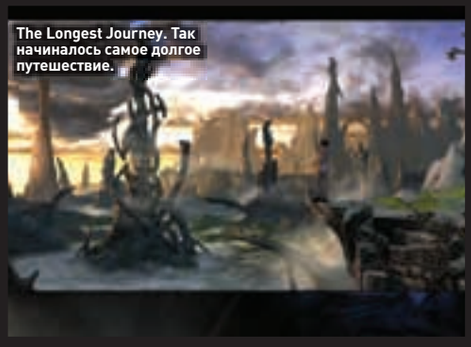
Период между рождениями Maniac Mansion и Day of the Tentacle ознаменовался выходом в 1991 году первой адвенчуры из серии Monkey Island под названием The Secret of Monkey Island. История об увлекательных приключениях Гайбраша Трипвуда до сих приводит в восторг поклонников квестов. Гайбраш пытается стать настоящим корсаром Карибских островов, а заодно влюбляется в губернаторшу Элейн Марли и пытается победить пирата-призрака ЛеЧака. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge выходит через год и использует новую звуковую технологию iMUSE, благодаря которой музыкальные темы в игре теперь плавно сменяют одна другую. Кроме того, появляется интересная особенность – два уровня сложности. Первый – самый обычный, включает в себя все задачки и головоломки, как и положено. А вот второй, так называемый облегченный вариант Monkey 2 Lite, был создан специально для тех, кто адвенчуру видит впервые в жизни. Кстати, тот же прием использовали в третьей части – The Curse of Monkey Island (1997 год). К тому же эта игра стала последней на движке SCUMM: затем LucasArts перешла на трехмерные технологии. В 2000 году Гайбраш Трипвуд предстал перед нами во всей своей трехмерной красе: четвертую часть озаглавили Escape From Monkey Island. Она оставила неоднозначное впечатление у фанатов: во-первых, кому-то новая графика не пришлась по душе, во-вторых, авторы намудрили с управлением (действия выполнялись с клавиатуры, что далеко не всем показалось удобным). Тем не менее игра сохранила тот положительный настрой, который царил во всех предыдущих частях. Кстати, позитив в квестах от LucasArts можно считать фирменным знаком. К примеру, ни в одной из лукасовских адвенчур герой не умирает. Правда, с некоторыми оговорками. Все-таки в Maniac Mansion один из вариантов прохождения приводит к гибели главных героев, а в The Secret of Monkey Island Гайбраш может похвастаться, что умеет задерживать дыхание на десять минут, после чего... «ответить за базар» перед злобными пиратами. Но, поразмыслив, разработчики решили больше не огорчать игроков, «убивая» их любимых персонажей. Однако смерть не стала табу для LucasArts, напротив, в каждой серии эта тема довольно забавно обыгрывается. Так, в The Curse of Monkey Island Трипвуда хоронят заживо, начинает играть похоронный марш и уже ползут титры, но тут Гайбраш останавливает безумие, объявляя, что он жив, и титры тут же отматываются обратно.

ЧЕРНЫЙ ЮМОР

Еще один пример иронического отношения разработчиков из LucasArts к смерти – убийственно увлекательное приключение Grim Fandango. Игра вышла в 1998 году и стала первым трехмерным проектом от знаменитой студии. Разработчики своеобразно пофантазировали на тему загробного мира: сюжет повествует о четырехлетних приключениях Мануэля Калавера, который пытается добраться до Девятого мира – последнего пристанища всех умерших душ. Управлять героем приходилось с клавиатуры – так полюбившийся игрокам point'n'click отсутствовал. Трехмерная графика и архаичное управление – отличительные черты и не самой удачной Escape From Monkey Island. Но по какой-то причине Grim Fandango любители адвенчур приняли намного теплее, чем четвертую часть пиратских приключений. Почему? Сказать трудно. Осмелимся предположить, что дело



По словам разработчиков, при создании Myst они вдохновлялись прежде всего романом Жюля Верна «Таинственный остров».



The Longest Journey. Так начиналось самое долгое путешествие.

в необычном окружении: не каждый день выходят игры про загробный мир, да еще и так самобытно оформленные. Кроме того, Grim Fandango выделялась потрясающе качественным аудиосопровождением: начиная с великолепного озвучивания каждого персонажа и заканчивая саундтреком – смесью блюза, джаза и всяческих латиноамериканских мотивов.

ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЙ КОШМАР

Когда речь заходит об оригинальной озвучке, тут же вспоминается Sam & Max Hit the Road – еще один проект от LucasArts, в котором диалоги – та самая изюминка, что придает блюду неповторимый вкус. Вышедшая в 1993 году, эта адвенчура поведала о приключениях двух частных сыщиков – пса Сэма и зайца Макса, расследующих запутанное дельце о пропаже непонятно кого из парка развлечений. «Непонятно кто» вроде как йети, но на самом деле это шаман обезьян, который... Одним словом, Sam & Max – психоделический кошмар, правда, очень забавный. А все благодаря смешным диалогам и отменным, но совсем не безобидным шуточкам. Неспроста игра получила возрастное ограничение «детям до 12 лет не рекомендуется», что вообще не свойственно для квестов от LucasArts. Sam & Max Hit the Road оказалась очень успешной, поэтому известие о том, что готовится к выпуску ее продолжение, многих обрадовало. В 2006-м Сэм и Макс вернулись на экраны компьютеров. Теперь игру выпускают короткими эпизодами, но и на том спасибо!

ДАВИ НА ГАЗ

В 1995 году в игровую индустрию на полной скорости ворвался крутой байкер Бен. Он стал главным героем Full Throttle, которая в свое время изменила представление о том, какой должна быть хорошая адвенчура. Как Maniac Mansion и игры серии Monkey Island, Full Throttle сделали на движке SCUMM, но создатели порадовали игроков новым интерфейсом: при нажатии на предмет возникало контекстное меню, позволяющее выполнить различные действия – посмотреть, поговорить, взять в руки или пнуть (кстати, такой же интерфейс был и в The Curse of Monkey Island). Несмотря на линейность сюжета и малую продолжительность, проект прогремел на весь мир. Судя по всему, игрокам пришлись по душе идеально нарисованные колоритные персонажи, к тому же озвученные профессиональными актерами. Одним из nt[, кто подарил игре свой голос, был вечный джедай Марк Хэмилл (Mark Hamill), известный по роли Люка Скайуокера в «Звездных войнах». А о музыке красноречиво говорит тот факт, что Full Throttle стала первой и единственной игрой от LucasArts, саундтрек к которой записала маститая рок-группа – музыканты из Gone Jackals. В 2003 году анонсировали Full Throttle 2: Hell on Wheels. Однако в дальнейшем проект заморозили, но, может, оно и к лучшему – трейлер и демоверсия проекта фанатов разочаровали, в основном из-за добавленных action-элементов.

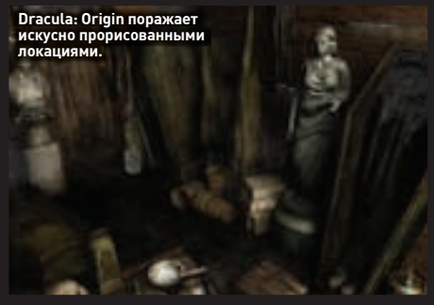
ШЛЯПА И КНУТ

Рассказывая о LucasArts, нельзя не вспомнить Индиану Джонса. Приключения этого бесшабашного археолога принесли большой успех Лукасу в кинобизнесе, поэтому неудивительно, что Джонс стал главным героем адвенчур. Первый про-

Little Big Adventure. Смесь жанров, но балом все равно правит adventure.

Paradise. Красивое, но бестолковое творение Бенуа Сокаля.

Voyage. Еще один проект по мотивам произведений Жюля Верна.



Dracula: Origin поражает искусно прорисованными локациями.

Return to Mysterious Island. А ты сможешь раскусить загадки таинственного острова?

ект под названием Indiana Jones and the Last Crusade вышел в 1989 году, но особого успеха не снискал. А вот следующую часть, выпущенную три года спустя, игроки приняли гораздо теплее. В Indiana Jones and the Fate of Atlantis использовалась технология iMUSE, к тому же разработчики не поскупились на озвучивание. Кроме того, сценарий включал в себя три концовки, что по тем временам было в диковинку.

МИСТИЧЕСКАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Знаменитая Myst (1993 год) не только положила начало поджанру «имени себя», но и задала новые стандарты компьютерной графики. Миры, созданные разработчиками Cyan Worlds, поражали красотой, любой кадр из игры можно было помещать на рабочий стол в качестве обоев. А уж как приятно на фоне всей этой красоты поломать голову над фирменными загадками!..

В каждой игре серии головоломки существовали не просто для развлечения игрока, они являлись неотъемлемой частью сюжета, сутью Myst. С одной стороны, задачки оказались предельно логичны; с другой – безумно сложны. Именно этим Myst выделялась на фоне остальных игр: здесь игрока не заставляли ни с кем сражаться, соперничать, не было убийств, крови или набора очков. По сути, интерфейс представлял собой курсор, изменяющий форму при наведении на объект. Между прочим, Myst сразу же начала издаваться на CD, чем способствовала продвижению этого носителя в массы. Популярность игры была настолько высока, что братья Миллеры (Rand Miller, Robyn Miller) – основатели Cyan – стали знаменитыми уже в первую неделю после релиза проекта: продажи превысили 6 миллионов копий. Myst долгое время оставалась самой продаваемой игрой на PC, породив массу клонов, которых фанаты презрительно называли мистоидами. Вслед за первой Myst вышли еще четыре части – все они были разными, какие-то удались меньше, какие-то больше. Наблюдались попытки создания онлайновой вселенной Myst: интернет будоражили новости об огромных пространствах, сногсшибательной графике и первом в мире многопользовательском проекте с полноценной поддержкой голосового общения. Однако Uru: Ages Beyond Myst, вышедшая в 2003 году, оказалась однопользовательским проектом. Отдельный онлайновый сервис Uru Live так и не смог привлечь значительного количества подписчиков и был вскоре закрыт. Громкой сенсации не случилось, и Uru стала лишь одним из продолжений серии. Как бы то ни было, Myst навсегда осталась в памяти многих геймеров.

СМЕШЕНИЕ ЖАНРОВ

Классический квест – это хорошо, адвенчура с элементами других жан-

ров – еще лучше. Именно так посчитали сотрудники Sierra, выпустив пятисерийное приключение Quest for Glory. Игра почти стерла границу между квестом и ролевыми играми – два жанра накрепко переплелись между собой.

Впрочем, игроку было несложно разобраться: раз RPG, то прокачиваем героя, раз квест, значит решаем задачки и головоломки. Своеобразным ноу-хау в игре стало понятие времени. Раньше смена дня и ночи происходила в определенный момент: выполнил герой необходимые действия и только тогда все отправлялись на покой. Теперь же ночь наступала по велению игрока, достаточно было уложить героя спать. Интересно, что некоторые действия игрок мог выполнить лишь в определенное время суток – этим мир Quest for Glory смахивал на реальный.

ЧАСИКИ ТИКАЮТ

В экспериментах с временем еще дальше зашли создатели The Last Express. Именно в 1997 году благодаря разработчикам из Smoking Car Productions квестоманы узнали, что такое поистине нелинейный сюжет. В The Last Express всего две-три контрольные точки, одинаковые для всех игроков, но как до них добраться, одним создателям известно – столько тут возможных вариантов! Написать прохождение такой игры – титанический труд. Все дело в том, что действие происходит в реальном времени. В прямом смысле этого слова. Оказавшись в нужном месте в нужное время, ты узнаешь ключевую информацию, а если нет, пиши пропало, поезд уйдет (в прямом и переносном смысле). Вернуться невозможно – время вспять не повернуть!

The Last Express – проект уникальный во всех отношениях.

И не удивительно, ведь ее создатель – Джордан Мехнер (Jordan Mechner) – подарил нам легендарную Prince of Persia.

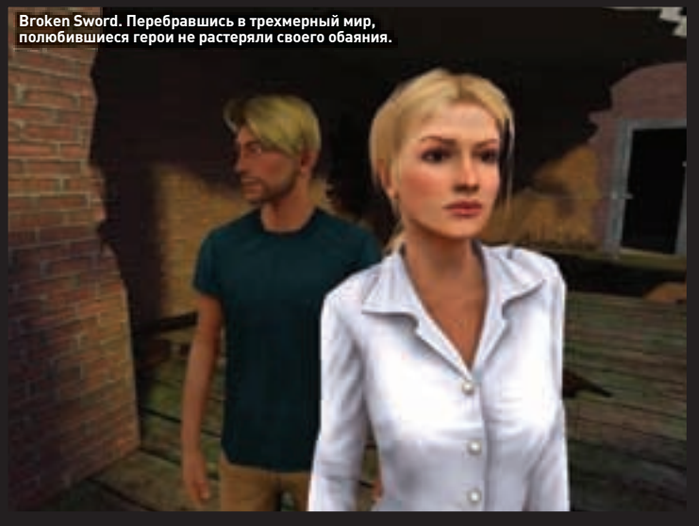
БОЛЬШАЯ МАЛЕНЬКАЯ АДВЕНЧУРА

Еще один жанровый эксперимент состоялся в 1994 году. Состав коктейля Little Big Adventure был таков: немного action, чуточку аркадных элементов, пара капель RPG и та самая adventure. Главный герой по имени Twinsen путешествовал по трехмерному миру планеты Twinsun. В LBA можно было вести себя как угодно: переть напролом, сражаясь с врагами с помощью кулаков или магии; прятаться или красться; спокойно прогуливаться, общаясь с пер-

Теперь Sam & Max делается на трехмерном движке.

Главным злодеем на протяжении всех частей Monkey Island оставался злобный пират ЛеЧак, но если в первой он предстает в образе призрака, то во второй части он уже зомби, а в третьей и вовсе демон с огненной бородой.

Чтобы написать сценарий и придумать персонажей для Syberia, Бенуа Сокаль, по его собственным словам, провел некие исследования, которые длились около года.


Broken Sword. Перебравшись в трехмерный мир, полюбившиеся герои не растеряли своего обаяния.

сонажами и исследуя различные объекты.
В 1997 году появилось продолжение Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey. Изменений практически не произошло: знакомый герой, те же четыре модели поведения, привычный вид в три четверти, ну разве что арсенал существенно пополнился. Да и свободу действий авторы ограничивать не стали. Французский композитор Филипп Вашей (Philippe Vachey), написавший музыку для первой части, сочинил саундтрек и для второй. В общем, сиквел, как ни крути, удался, хотя ничем особенным не поразил.

ИГРАТЬ ИЛИ СМОТРЕТЬ? СМОТРЕТЬ ИЛИ ИГРАТЬ?

Особняком от классических адвенчур и проектов «на стыке жанров» стоят видеоквесты. К таковым относится уже упомянутая Gabriel Knight. Теперь же пришла очередь поведать еще об одном видеопродукте от Sierra – Phantasmagoria.
Первая часть (1995 год) была посвящена молодой паре, переехавшей в большой, но жутковатый особняк. События разворачивались внутри дома и вокруг него, а главной героине предстояло раскрыть тайны этого странного места.
В игре приходилось не столько совершать какие-либо действия, сколько смотреть. Интерактивный фильм – пожалуй, это лучшее описание видеоквестов в целом и Phantasmagoria в частности. Кино, кстати, получилось страшным: проект удостоился рейтинга 18+ из-за обилия насилия и крови. Но это не отпугнуло квестоманов. Правда, многих сбила с толку постоянная смена дисков. Phantasmagoria вышла на семи CD, что объясняется не ее продолжительностью (игра довольно короткая), а обилием видеороликов.
Годом позже вышла Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh. Жутковатое название проекта заставило учащенно биться сердца поклонников. Главным героем стал другой персонаж – сотрудник фармацевтической компании Кертис Крейг. Его преследовали психозы, лечение вроде бы дало какие-то результаты, но затем все вернулось на круги своя... Однако сиквел оказался не столь популярен, как оригинал. Даже сам Кен Уильямс сказал: «Эта игра более мрачная, чем Phantasmagoria, и в ней затрагиваются более серьезные темы. Я уверен, что есть люди, которым вторая часть понравится больше, чем первая, но я сам предпочитаю Phantasmagoria 1 (еще бы, ведь моя жена создала ее!)».

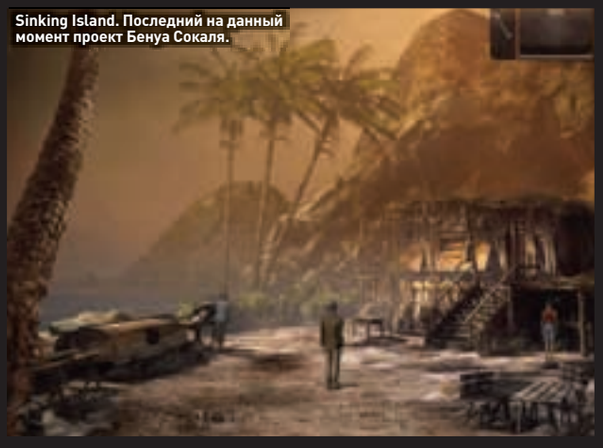
СЛОМАННЫЙ МЕЧ

В 1996 году дизайнер Чарльз Сесил (Charles Cecil) и студия Revolution Software подарили миру адвенчуру Broken Sword, которая сегодня считается живой классикой жанра. «Живой» – потому что сериал здравствует и поныне и, кажется, не собирается в мир иной. Увлекательный сюжет – залог успеха, а со сценарием в Broken Sword все в порядке. Журналист Джордж Стоббарт и его подружка Николь Коллар пытаются разобраться в страшных заговорах, тайнах тамплиеров, индейской религии – аромат мистики и детектива, перемешанных в одном флаконе, здорово бодрит. Рисованный оригинал образца 1996 года, а также последовавшая за ним Broken Sword 2: The Smoking Mirror благодаря ярким краскам, отменной анимации персонажей и высокой детализации даже сейчас смотрятся достойно. С помощью качественной озвучки авторы передали особое настроение, дух иронического детектива, сдобренного тонким английским юмором.
Спустя шесть лет Broken Sword снова появилась на экранах мониторов, но поклонники ее узнали с трудом. Revolution Software решила совместить классический квест с современными технологиями. Результатом таких экспериментов стала Broken Sword: The Sleeping Dragon, а следом за ней и появившаяся в 2006 году Broken Sword: The Angel of Death. Кроме перехода на трехмерный движок нас поджидал и другой сюрприз – аркадные элементы. А на смену классическому point'n'click пришло управление с клавиатуры без использования мышки. Несмотря на такие кардинальные изменения, настроение первых двух частей не было утеряно. Это, видимо, и стало причиной столь поразительного долголетия.

МИРЫ БЕНУА СОКАЛЯ

В 2002 году на авансцену вышел Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) со своим лучшим творением – холодной и красивой Syberia. Бенуа рассказал нам историю приключений Кейт Уокер, причем сделал это изящно – с помощью своих рисунков. Сценарий нельзя было назвать блестящим, но он радовал наивностью и добротой. Сокаль искусно направлял игроков вперед по сюжетной линии, не утомляя слишком сложными загадками, как бы говоря: «Не отвлекайтесь, смотрите, как красиво!» Запустившие игру счастливчики с головой погружались в пучину вымышленного, но такого прекрасного мира. Концовка Syberia многих заставила прослезиться и оставила надежду на продолжение.

Ankh. В свое время любители квестов возлагали на этот проект большие надежды.



Sinking Island. Последний на данный момент проект Бенуа Сокаля.

Fahrenheit. Чтобы игра не ассоциировалась с фильмом «Фаренгейт 9/11», в США и Канаде ее продавали под названием Indigo Prophecy.

Сокаль мучил нас не слишком долго и в 2004-м представил на суд общественности сиквел. Мы наконец-то получили возможность посетить таинственную Сибирию. Правда, по пути к ней пришлось понервничать: игра стала более динамичной. Расслабиться не давали ни на секунду, теперь за нами по пятам шли злодеи. Однако не стоит думать, что Сокаль превратил свою игру в хоррор, напротив, даже братья-бандиты были милыми и забавными. Многие недоумевали, зачем в Syberia 2 так много пустых локаций без единой активной точки. А мастер просто хотел, чтобы мы обратили внимание на красоту, не неслись к финалу, высунув язык. В своем следующем проекте Бенуа перенес действие в совершенно другую климатическую зону – в Африку, куда мы попадаем согласно сценарию Paradise. Фанаты торжествовали: приключения а-ля Syberia продолжаются, только на другом континенте. Как бы не так! Красоты никуда не делись, но вот за ними ничего не было. Стиль Сокаля, когда-то казавшийся безупречным, устарел – игра совершенно не удалась. Игроку предстояло пройти утомительный путь вместе с главной героиней, в которой не было ни намека на индивидуальность, сопереживать ей совершенно не хотелось в отличие от той же Кейт Уокер. Игру напичкали головоломками, но многие из них оказались нелогичными или слишком уж топорными и раздражающими. Самое ужасное, что, скрипя зубами, приходилось выискивать предметы. Pixel hunting стал очень неприятным сюрпризом от Сокаля. Курсор не поспевал за рукой игрока, менял свой вид с запозданием, и обнаружить нужную точку на экране было крайне непросто. Персонажи выглядели как говорящие куклы, произносящие реплики без эмоций. От игры веяло архаичностью, и даже графика усиливала это впечатление. Максимальное разрешение 800x600 в 2006 году... Ну куда это годится?

Очередного проекта талантливого француза ждали с опаской: не наступит ли он на те же грабли? К счастью, о Sinking Island можно сказать, что это отличный квест с великолепным детективным сюжетом. Бенуа сохранил узнаваемый стиль и не ударился в самоповторы. Похоже, Сокаль учел свои предыдущие ошибки!

АТАКА КЛОНОВ

Правда, в отличие от Сокаля многие разработчики не гнушаются выпуском клонированных проектов. Скорее всего, финансово такой подход оправдан, но особой ценности для жанра эти игры не представляют.

Как надо организовывать штамповочное производство, продемонстрировала французская компания Kheops Studio: начиная с 2004 года она выпустила аж 13 проектов. Первое творение оказалось весьма недурным: авторы отправили нас на жюль-верновский таинственный остров, назвав свое произведение Return to Mysterious Island. В светлых головах авторов родились и свежие идеи: задачки в этом трехмерном квесте от первого лица решались несколькими способами. Активные действия вознаграждались разным количеством очков, поэтому было интересно пройти игру повторно, что для квестов необычно. В общем, поиски Наутилуса оказались довольно увлекательны, причем к финалу вели разные пути.

Вдохновленные успехом Return to Mysterious Island разработчики вскоре выпустили Voyage. Альтернативное название проекта – «Путешествие на Луну» – недвусмысленно указывает на источник вдохновения. Геймплей Voyage один в один копировал игровой процесс Return to Mysterious Island, да и добраться до концовки можно было также разными тропинками. Voyage приняли тепло, видимо, сказывалась память об удачном «Таинственном острове».

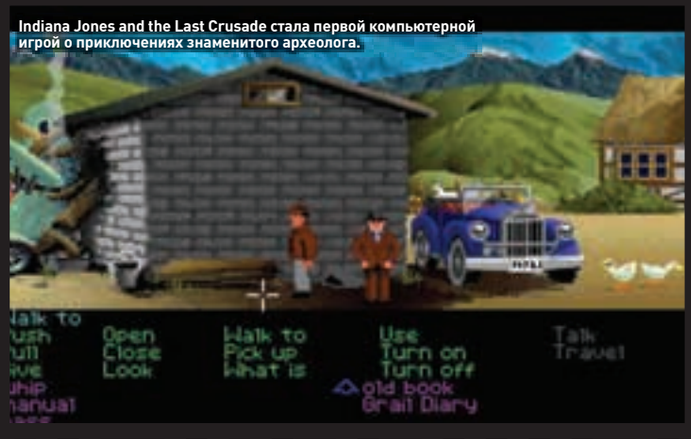
Вместо того чтобы придумать нечто новое, «хеопсы» в 2006 году отправили в продажу очередной клон под названием Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript. Игра вышла на волне популярности произведения Дэна Брауна (Dan Brown), но сценарий отличался от книжной истории. Нам предстояло украсть рукопись Да Винчи, попутно открывая для себя мир его произведений и изобретений. Игровых зон было немного, персонажей – раз-два и обчелся. Разные способы прохождения уже не выглядели увлекательными. Да и загадки, к сожалению, удачными назвать нельзя, а некоторые получились и вовсе абсурдными: взять хотя бы написание картины Моны Лизы с помощью... игры в пятнашки.

На том же поприще «прославилась» и студия Deck13 Interactive. И если ее дебютный проект Ankh поклонники жанра признали перспективным, то вторую и третью части забраковали. Разработчики так и не смогли избавиться от явных недостатков в сюжете, графике и анимации персонажей, но, похоже, их это не слишком беспокоило.

Frogwares Game Development тоже входит в список компаний, лихо штампующих адвенчуры. Ее проекты о Шерлоке Холмсе выпускаются регулярно, и каждый последующий словно под кальку срисован с предыдущего. Вышедшая недав-

Актеры Виктория Морселл (Victoria Morsell) и Дэвид Хомб (David Homb), исполнившие главные роли в Phantasmagoria, начали встречаться практически сразу после начала съемок. Виртуальная фотография, которая стоит в спальне супругов, уж извини за каламбур, – реальное фото влюбленной пары.

В игре от Frogwares Game «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» можно встретить упоминание о профессоре Ван Хельсинге, который, в свою очередь, является главным героем другого проекта студии – Dracula: Origin.



Indiana Jones and the Last Crusade стала первой компьютерной игрой о приключениях знаменитого археолога.

но Dracula: Origin этой схожести не избежала, тем не менее заметно, что Frogwares понемногу поднимает планку качества.

ДОРОГА БЕЗ КОНЦА

Но не будем о грустном, а поговорим лучше об адвенчурах новой волны. Год 2000-й ознаменовался выходом настоящего шедевра – игры The Longest Journey от норвежской компании Funcom. «Викингам» удалось соблюсти лучшие традиции жанра: загадки в меру сложны и очень логичны. Талантливый дизайнер и писатель Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), ставший руководителем проекта, создал прекрасный мир, обогатил жанр сильным, одним из лучших сюжетом. Впрочем, этим достоинства игры не исчерпываются. Главная героиня Эйприл очаровала многих игроков. Это заслуга и художников, и аниматоров, и... потрясающей графики. Да и не только Эйприл, пейзажи и интерьеры также вызывают массу восторгов. Под стать обворожительной героине и остальные персонажи: все они харизматичны да и озвучены на твердую пятерку. В общем, перечислять плюсы игры, вошедшей в золотой фонд жанра, можно до бесконечности. Неудивительно, что фанаты молили о продолжении – ведь путешествие должно быть бесконечным, если верить названию. Ждать пришлось долгих шесть лет. Вторая часть разительно отличалась от предыдущей. Но к Dreamfall: The Longest Journey вряд ли можно придраться. Тут как тут безупречная графика, ставшая фирменным знаком оригинала. Лихо закрученный сюжет получил новое развитие. Но... Игра стала больше походить на видеоквест, на интерактивный фильм. Это не плохо, просто неожиданно, необычно. Как бы то ни было, нам всем интересно узнать, что же произойдет дальше, куда приведет бесконечное путешествие? Фанкомовцы не собираются почивать на лаврах, вот только продолжение – Dreamfall Chapters – будет выходить небольшими частями, как и Sam & Max.

ГОЛЛИВУДСКИЕ ИГРЫ

Речь в последней главе пойдет не о Голливуде и даже не об Америке. А о Европе. Именно там родилась Fahrenheit (2005 год). При чем тут Голливуд, спросишь ты? Дело в том, что игру можно без преувеличения назвать настоящим голливудским видеофильмом. Сюжетом мог бы гордиться любой сценарист фабрики грез. Три главных героя. Нет плохих и нет хороших – у каждого своя жизненная ситуация, каждому начинаешь в какой-то момент сочувствовать и сопереживать. Судьбы персонажей замысловато переплетаются между собой в процессе повествования мрачной истории. А от сюжетных поворотов захватывает дух...

Это кино. Его интересно смотреть, картинка симпатична, хотя движок и нельзя назвать передовым, музыка неповторима и гармонична. Автором саундтрека стал непревзойденный Анджело Бадаламенти (Angelo Badalamenti). Если кто не в курсе, этот композитор тесно сотрудничает с чудаковатым гением Дэвидом Линчем (David Lynch). Пожалуй, это одна из самых ярких адвенчур, вышедших за последние лет пять. Фанаты много бы отдали за продолжение, но авторы не спешат с анонсами. Пока известно лишь, что они работают над секретным проектом для PlayStation 3, и есть предчувствие, что это не Fahrenheit 2. А как хотелось бы ошибиться...

С ВЕРОЙ В БУДУЩЕЕ

Все-таки неправы те, кто предлагает справлять панихиду по квестам. Да, адвенчуры выходят нечасто, а действительно хорошие проекты появляются лишь по большим праздникам. Но это интеллектуальные игры, штучный продукт. Самое главное, что жанр эволюционирует, не останавливается в своем развитии: разработчики экспериментируют с интерфейсами, ищут новые пути, используя приемы кинематографа и добавляя элементы других жанров. А это залог долгой жизни – квесты еще рано списывать со счетов! **PG**

КРИС КАСПЕРСКИ VS ЕВГЕНИЙ КАСПЕРСКИЙ СТР. 74

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

WWW.XAKEP.RU

ХАКЕР

АВГУСТ 08 (116) 2008

Привет, банк

ТУПЫЕ БАГИ САЙТА privatbankvip.com.ua

СТР.62

УДАЛЕННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ И ВЗЛОМ ТЕЛЕФОНОВ ОТ APPLE

СТР.54

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
08008
4607157100063

УДАЛЕНКА ПО-ХАКЕРСКИ

НОВЫЕ СПОСОБЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К УДАЛЕННОМУ РАБОЧЕМУ СТОЛУ

СТР.32

ТРОЯНСКИЙ КОНЬ В PHPMYFAQ

МАССОВОЕ ПРОТРОЯНИВАНИЕ ПОПУЛЯРНОГО ДВИЖКА

СТР.50

ПОБЕЖДАЕМ ВИРУСЫ В НИКСАХ

ИЗУЧАЕМ СВОБОДНЫЙ АНТИВИРУС CLAMAV

СТР.80

Без окон, без дверей

WINDOWS 2008 SERVER CORE: WINDOWS БЕЗ ГРАФИЧЕСКОЙ ОБОЛОЧКИ

СТР.116

Слоеный VPN

ПОДНИМАЕМ VPN-СЕРВЕР НА WINDOWS SERVER 2008

СТР.122

СВЕЖИЙ ХАКЕР
В ПРОДАЖЕ С 20 АВГУСТА

СДЕЛАЙ САМ

ПЯТАЯ ЧАСТЬ

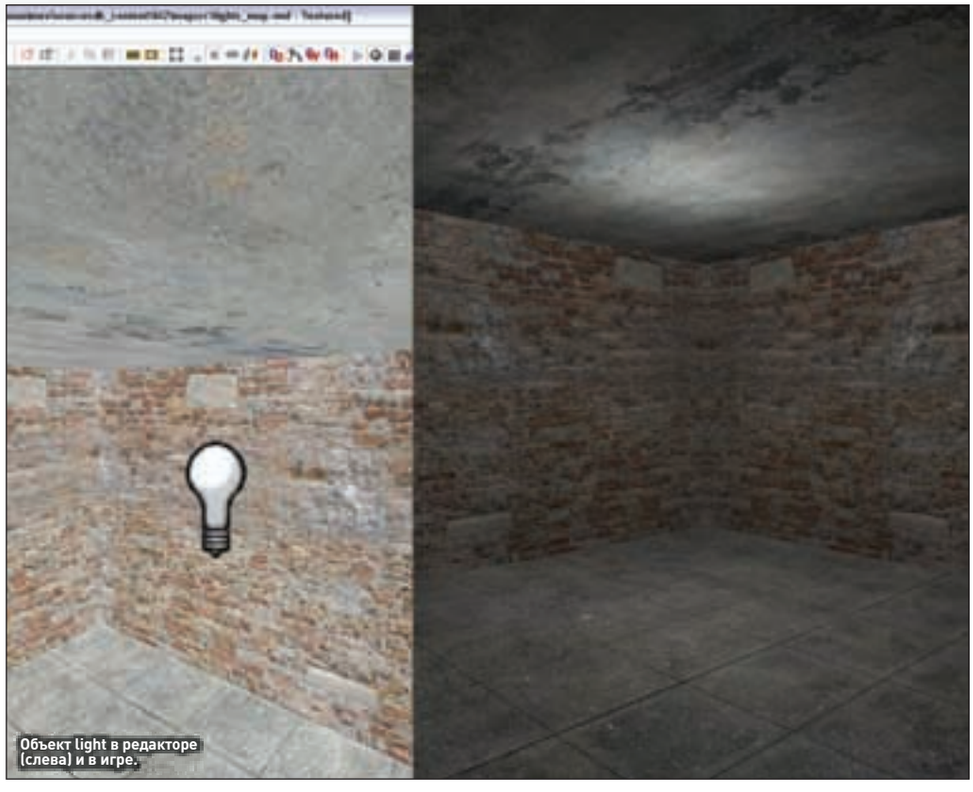
ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

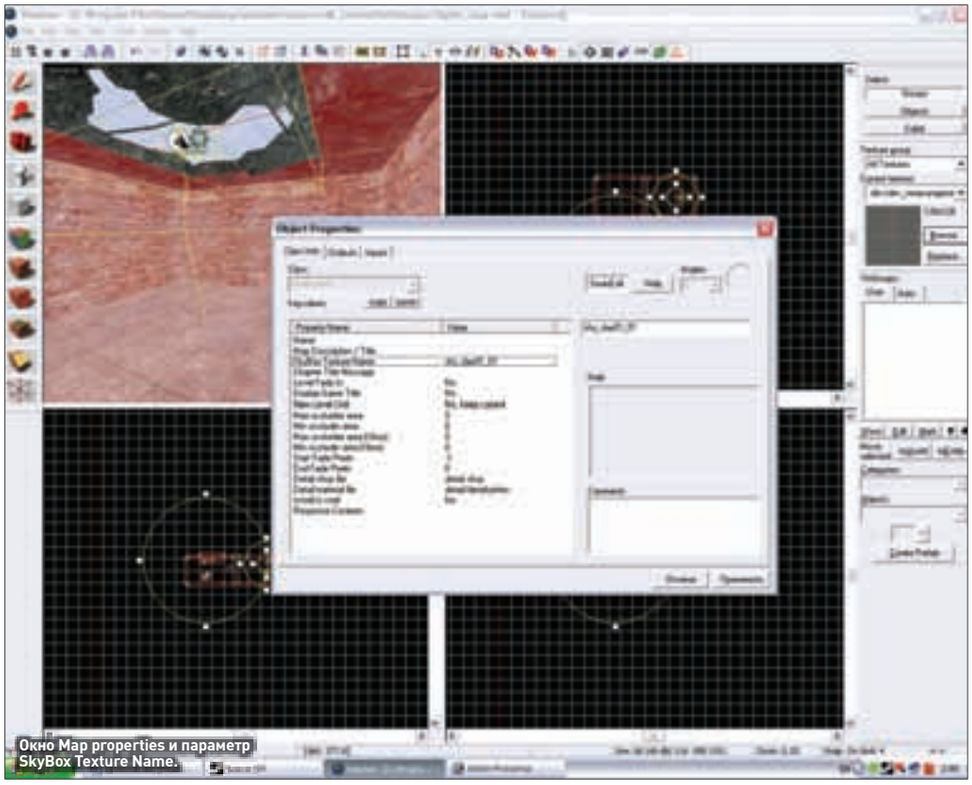
«Свет, камера, мотор!» – командует режиссер. Почему первыми не идут, например, спецэффекты? Неужели освещение так важно? Да, оно играет одну из главных ролей не только при съемках сцен кино, но и в шутерах от первого лица. Вспомни, например, как тщательно ты всматривался в тускло освещенные уровни Doom 3, а когда в луче фонаря внезапно возникала морда очередного чудища, от неожиданности вдавливал кнопку мыши, выпуская в монстра всю обойму. Что ни говори, а эффект был бы слабее, если б ты видел каждый угол комнаты. В этот раз мы поговорим о доступных в Hammer Editor источниках света.

Прежде всего их можно разделить на две группы: статические и динамические. Первые неподвижны, вторые могут как стоять на месте, так и двигаться.

Пожалуй, наиболее часто используемым статическим источником света является объект light. Грубо говоря, это обычная лампочка. Это значит, что свет объект испускает во всех направлениях. Самым главным параметром для него является яркость – brightness. Если его выделить, ты увидишь четыре цифры. Первые три отвечают за цвет по схеме RGB. Можешь не обращать на них внимания, поскольку прямо под ними есть кнопка Pick color – выбрать цвет. Последнее число опре-



Объект light в редакторе (слева) и в игре.



Окно Map properties и параметр SkyBox Texture Name.

Различие объектов point_spotlight (слева) и light_dynamic в игре.

деляет силу источника света. Чем оно выше, тем сильнее будут освещены объекты поблизости. Стоит отметить еще два параметра для объекта light. Это 50 percent falloff distance и 0 percent falloff distance. Они обозначают соответственно дистанции, на которых интенсивность света уменьшается в два раза и падает до нуля. Их можно применить в ситуациях, когда лампа освещает небольшой участок под собой, например при создании аварийного освещения в подвале.

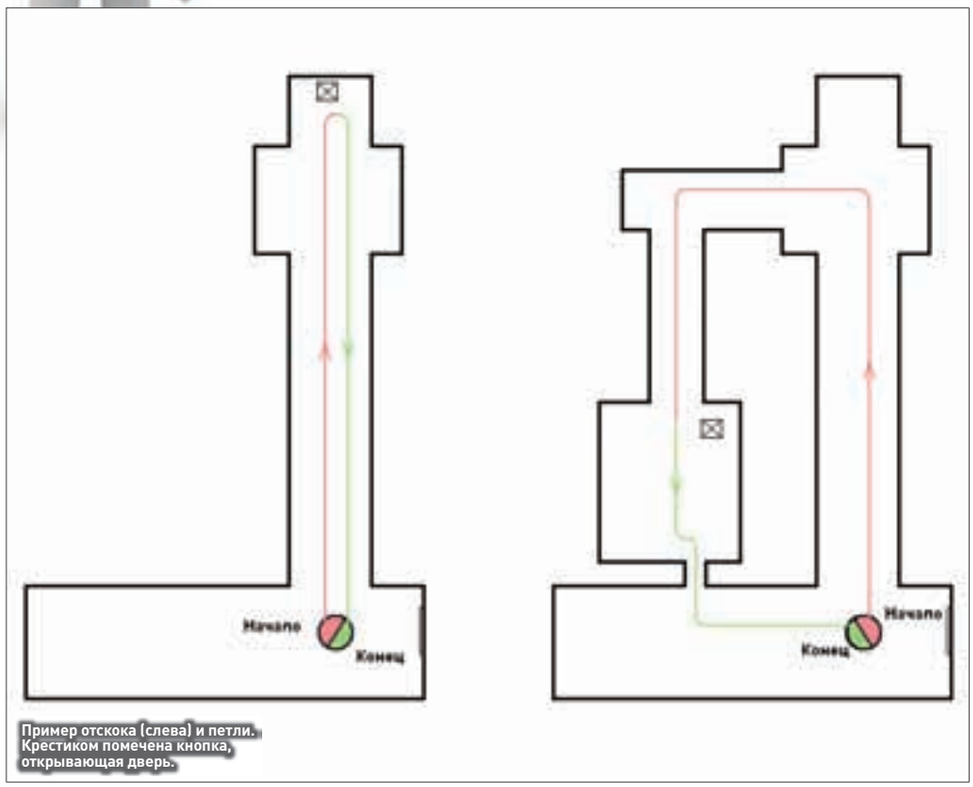
Следующим статическим источником света является light_spot. Он испускает свет в одном направлении, как прожектор. К перечисленным выше параметрам у него добавляется Pitch Yaw Roll – три цифры, отвечающие за то, куда он направлен. Можно попытаться подобрать их вручную, но проще нажать кнопку Point at. При этом курсор в трехмерном окне проекции примет форму прицела. Щелкни по любой видимой точке уровня, и light_spot будет направлен точно на нее. В качестве альтернативы можно воспользоваться параметром Entity to point at. В этом случае прицельной точкой будет служить вспомогательный объект, имя которого ты укажешь. Важно, чтобы он был неподвижным. На помощь придет info_target. Как следует из названия, это мишень. Она может только стоять на месте, поэтому отлично подходит для ориентирования других объектов. Не забудь лишь дать ей какое-нибудь имя.

Еще одним статическим источником света, о котором надо упомянуть, является light_environment. Он симулирует солнечный или лунный свет. Но делает это не сам. Фактически данный объект отвечает за настройки, а само освещение идет от текстуры tools/toolsskybox. Хотя в редакторе она выглядит как сетка на голубом фоне, в игре ты увидишь небо. На самом деле ее возможности шире, но сейчас мы не будем об этом говорить. Что именно ты увидишь, зависит от параметра SkyBox Texture Name в окне Map properties, которое можно открыть из меню Map в верхней части редактора. Список всех доступных на данный момент вариантов неба можешь найти на сайте developer.valvesoftware.com/wiki/Sky_List. Обрати внимание, что для каждого из них указаны рекомендуемые настройки light_environment. Разработчики советуют также размещать вместе с ним объект shadow_control, который позаботится о том, чтобы тени просчитывались правильно. Стоит добавить, что на карте может быть только по одному экземпляру light_environment и shadow_control.

Теперь перейдем к динамическим источникам света. Первым в этой группе можно выделить объект light_dynamic. По своему действию он похож на light_spot. Однако, как уже упоминалось, в отличие от других

источников света light_dynamic может двигаться по карте и изменять свое направление. По этой причине тени от него просчитываются в реальном времени, что может привести к замедлению работы на слабых компьютерах. Разработчики советуют также параметру light_brightness давать значение 6 или 8, а Maximum distance должен быть больше, чем фактическое расстояние до освещаемых объектов. К этой группе относится и point_spotlight. От light_dynamic он отличается только тем, что в игре ты увидишь конус света, а если посмотришь прямо на него, он будет ослеплять тебя.

Напоследок стоит отметить параметр appearance, общий для light, light_spot и light_dynamic. Он отвечает за то, как ведет себя источник света. Проще говоря, светит ли он постоянно или мигает. На диске ты найдешь небольшую карту, на которой представлены все описанные источники света.



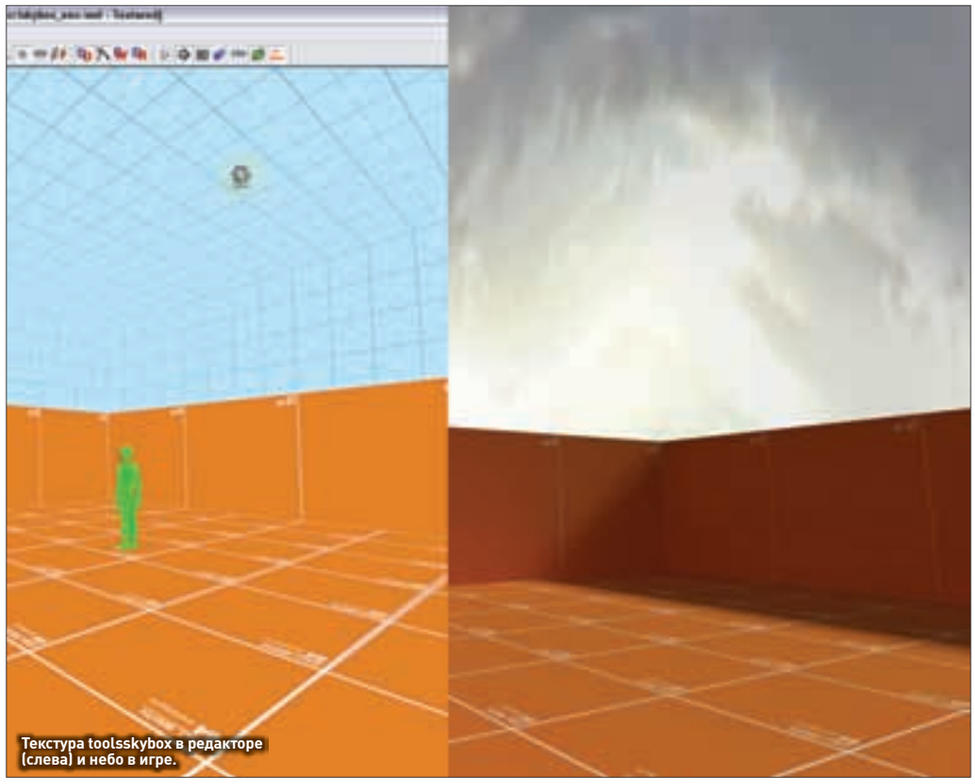
Пример отскока (слева) и петли. Крестиком помечена кнопка, открывающая дверь.

РАССКАЖИ ИСТОРИЮ

Наконец пришло время поговорить о сюжете. На любой однопользовательской карте игроку нужна цель. Разумеется, по ходу прохождения она может неоднократно меняться. Нельзя забывать и о том, что все происходящее должно быть более или менее логично (если только мы не путешествуем по каким-то абстрактным мирам). В конечном итоге твоя задача – заставить игрока пройти карту до конца, но чтобы при этом он не заскучал. Вот несколько приемов от разработчиков. Рассматривать мы их будем на простейшем примере. Игрок оказывается в коридоре. Впереди дверь, закрытая электронным замком. Дверь с небольшим окошком, и за ним видно большое открытое пространство. Соответственно цель игрока – найти кнопку, которая отомкнет эту дверь. Сбоку есть еще один коридор, пройдя который он ее найдет. Но ты должен сделать так, чтобы поиск кнопки оставил о себе воспоминания.

Первый простейший прием называется bounce (отскок). Суть в том, что карта устроена так, чтобы игрок шел от двери к кнопке и обратно по одному и тому же пути. Однако на обратной дороге ему придется столкнуться с врагами. С одной стороны, такой подход уменьшает время создания карты, с другой – он слишком прямолинеен.

Более интересным, но и более сложным для реализации является второй прием – loop (петля). Идея его в том, чтобы предоставить игроку мнимую свободу выбора. Вернемся к нашему примеру. Задача игрока та же. Но теперь после нажатия кнопки он не обязан возвращаться той же дорогой, хотя и может. Пусть, например, из-за сбоя техники выбило окно или разрушило часть стены. В результате появился альтернативный короткий



Текстура toolsskybox в редакторе (слева) и небо в игре.

путь обратно. Чтобы усилить эффект, можно поставить у двери вооруженную охрану. Игрок видит их на мониторе камеры наблюдения. Если он пойдет по короткому пути, окажется прямо перед ними, а если по длинному – сможет подкрасться к ним незамеченным. Свобода выбора и есть главное преимущество этого подхода к созданию карты. Разработчики, однако, советуют быть осторожным при его реализации. Слишком большой выбор может запутать игрока, а слишком предсказуемый окажется скучным.

Последний прием – это подталкивать игрока к движению. Карта разбивается на зоны, через которые игрок передвигается. Покинув одну, он уже не сможет вернуться на нее. Реализация может быть самой разной. Вот два базовых варианта: разница высот и разрушение. Пример первого – лестница, спустившись по которой игрок не сможет подняться обратно, так как ее конец находится слишком высоко над землей. Используя этот вариант, надо учесть количество физических объектов вокруг. Наиболее проворные игроки могут попытаться построить башню из них, вместо того чтобы исследовать новую зону. Разрушение же говорит само за себя. Завали дверь или вход в пещеру камнями, заставь мост разрушиться за спиной персонажа. Конечная цель – побудить игрока продвигаться по следующей зоне, поскольку обратно пройти просто невозможно.

ПРИМЕНЕНИЕ НА ПРАКТИКЕ

Посмотрим теперь, как эти методы можно реализовать на карте с бассейном. Игрок появляется в коридоре между кассой и гардеробом. Сквозь окно он видит, что в центре бассейна стоит энергетическая установка. Возле окна лежит труп повстанца, а на стене написано: «Нужно спасти всех, отключить реактор». Стрелка под надписью указывает в сторону кассы, в которой находятся системы управления. К сожалению, прямой проход завален. Остается второй путь – в сторону гардероба. Однако и тут заминка: лестница на второй этаж перегорожена энергетическим полем. Но нет худа без добра: провода от рамы, создающей поле, идут в душевую. Там игрок находит рубильник, отключающий поле.

В этом примере игрок сразу видит конечную цель – реактор. Заваленный коридор подталкивает к поиску другого маршрута. Наконец, поле возле лестницы и рубильник в душевой являются коротким вариантом отскока (bounce). Простейшую петлю можно реализовать следующим образом. Попав наконец в кассу и нажав там большую красную кнопку, игрок провоцирует перегрузку и отключение реактора. При этом его компоненты взрываются. Взрыв открывает портал и разрушает стены, мешавшие попасть в бассейн. Таким образом, в конце игрок возвращается в то же место, с которого начинал. Последствия отключения реактора были ему заранее неизвестны, а портал втягивает его, не давая опомниться.

Разумеется, чем больше площадь карты, тем больше появляется возможностей разнообразить сюжет и тем важнее заранее продумать их на бумаге. Если нужно перекрыть проход, подумай, в результате чего это произойдет. Игрок должен побежать вправо, а не влево? Дай ему повод поступить именно так. Сюжет основан на событиях, происходящих вокруг главного героя, и в следующий раз мы поговорим о них. **PG**

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

«БЕЗ ВИНТА»

ИНТЕРВЬЮ С ПЕТЛЕЙ НА ШЕЕ

ТЕКСТ:
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

САМОЕ ЧЕТКОЕ ИНТЕРВЬЮ С БОНУСОМ И ГАМОВЕРОМ ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ КНИГОПЕЧАТАНИЯ

Бонус и Гамовер, говорящие головы на экране, авторы и ведущие культовой передачи «Без винта» на Gameland TV, – люди чрезвычайно закрытые. Еще никому не удавалось взять у них интервью. Нет, конечно, попытки были – и некоторым из смельчаков уже разрешают пользоваться вилками и самостоятельно завязывать шнурки. Таким образом, все, что ты, возможно, читал про главных игропузиков телеэфира – полная выдумка. Только нам удалось встретиться с идолами голубого экрана, обстоятельно поболтать с ними и выбраться из этого ада живыми – по крайней мере на первый взгляд. Итак, прилагаем подробную стенограмму эфира.

10:25 Корреспондент вытирает мокрые ладони о фильдеперсовые штаны и в сотый раз проверяет идеальность пробора (которого у него нет, потому что он уже лет пять лыс, аки колено). В руках у горе-журналиста появляется скомканная бумажка с заранее подготовленными вопросами. Развернув ее (и умудрившись два раза уронить на пол), корреспондент повторяет мученическим шепотом: «Бонус, я не пропускаю ваши передачи с пяти лет! Скажите, пожалуйста, как вам удается поддерживать себя в такой отличной…. Нет, не то… Бонус, Гамовер, привет! Я – ваш кумир! Нет, снова не то…» Корреспондент судорожным движением сдергивает очки в черепаховой оправе (подарок прабабушки) и начинает протирать неожиданно запотевшие стекла кончиком шелкового галстука модного в этом сезоне цвета «радикальный ультрамарин». Увлекшись процессом, несчастный не замечает, как в воздухе материализуются две фигуры – одна темная, другая с волосами. Электрические разряды с легким шипением ощупывают стены комнаты. Гамовер (да, это, кажется, он) угрожающе цыкает зубом.

11:11 От неожиданности корреспондент роняет очки, бумажку с вопросами и остатки былой репутации. Вытянувшись по струнке, он тарабанит первый пришедший в его голову вопрос: «В кадре вас всего двое, но наверняка для создания такой передачи требуется

работа целой команды. Можете перечислить всех людей, всех специалистов, которые требуются для съемки одной серии «Без винта»?
Бонус: А нас, что, еще и снимают, что ли?
Гамовер: Это возмутительно!
Бонус: Давай думать разумно – если нас снимают, значит, это кому-то нужно…
Гамовер: Я всегда подозревал, что эти странные люди ходят вокруг нас не зря… Не зря ходят…
12:01 Корреспондент (делая вид, что полностью удовлетворен ответом): Спасибо, очень интересно! Но, боюсь, наши читатели не слишком хорошо представляют себе процесс создания телевизионной передачи. Не могли бы вы расписать по пунктам, как все это происходит? Давайте начнем с самого начала – вы выбираете игры, о которых хотите рассказать. Что дальше? Как рождается сценарий? Сколько времени приходится провести в студии? Сколько занимает монтаж?
Бонус: Обычно все начинается утром.
Гамовер: В 12 дня.
Бонус: Именно. Мы пьем кофе и разминаем пальцы о клавиатуры.
Гамовер: Потом весь оставшийся день играем и вечером собираемся все вместе на диване с каль…
Бонус: Коллега!
Гамовер: Коллегами, точно. И обсуждаем ожесточенно и беспринципно.
Бонус: Именно. Один раз он даже угрожал мне портретом Билла Гейтса и лицензионной версией Windows.
Корреспондент (осторожно оглядывается, пытаясь найти дверь): Люди бывают фотогеничные или не очень. А игры? Про какие игры вам интереснее всего снимать и рассказывать?
Гамовер (мечтательно): Игры – они как женщины…
Бонус (пытается охватить два баскетбольных мяча руками): Такие… белокожие с большими…
Гамовер: Коллега, право, нас же читают дети!
Бонус: Я хотел сказать: ВОЗМОЖНОСТЯМИ.
Гамовер: Кстати о возможностях… Принесите нам горячего кофе, а мы пока поразмышляем… об играх.
Корреспондент опрометью бросается к выходу «за кофе», но дверь с той стороны держит главный редактор «РС ИГР» А. Каныгин и вечерняя смена секретарш. С потухшим взглядом интервьюер возвращается на место казни и совершенно бесцветным голосом произносит новый вопрос: «Бывает так, что в процессе съемки вы полностью отказываетесь от сценария и начинаете импровизировать?»
Гамовер: Ну что за вздор! Какой сценарий?
Бонус: Это непростительно.
Гамовер: Мы живем в оплоте демократии!
Бонус: Ха-ха-ха!
Гамовер: Вы почему смеетесь, коллега?
Бонус: Вспомнил забавную вещь… и забыл.
Корреспондент (истерически смеется, чтобы поддержать шутку): Постпродакшен – вы участвуете в этом этапе лично или доверяете все режиссеру?
Гамовер: Коллега, он знает умное слово «постпродакшен».
Бонус: Это потрясающе.
Гамовер: Я же говорил – он ценный индивид.
Бонус: Он достоин награды (протягивает клочок бумажки с автографом).
Гамовер: А теперь можете идти.
Корреспондент, схватив ценный артефакт с автографом, снова делает попытку сбежать, на этот раз через окно. Оконный проем уже забит досками – снаружи слышны удары молотка и голос А. Каныгина: «Твою ж мать, в этом издательском доме кто-нибудь может принести мне перекись водорода?»
15:40 Корреспондент галопирует к двери и пытается выбить ее своим тощим задом, повторяя новый вопрос, как мантру: «Какова! Длительность! Передачи! И сколько примерно времени нужно для ее производства – от начала работы над сценарием до завершения монтажа? Какой, на ваш взгляд, самый сложный этап?»
Бонус: Этот молодой человек продолжает выуживать свои странные вопросы, как фокусник носовые платки из мешка.
Гамовер: Это была шляпа, коллега, и кролики.
Бонус: Я уверен, что это были носовые платки, ведь кролики не бывают розового цвета.
Гамовер: Боюсь, что бывают, и один из них пытается привлечь наше внимание своими странными вопросами.
Бонус: Господин кролик, нора находится за тем креслом, какая-то девочка туда уже побежала.
Корреспондент в тихом ужасе оглядывает себя: он превратился в дебелого розового кролика весом под центнер. Он пытается произнести несколько простых русских слов, но вместо этого машет хвостом и чувствует нестерпимое желание отыскать в норе за креслом ту самую девочку. Нечеловеческим (и правильно, он же кролик!) усилием воли **нештатному сотруднику журнала «РС ИГРЫ» удается выдать в эфир свой последний вопрос:** «У… вас… есть любимые роли для ведущих? Когда вы работаете над диалогами, вы наверняка распределяете реплики между героями не просто так. Пожалуйста, расскажите нам о Бонусе и Гамовере – какие они?»
Бонус: Я обожаю костюм…
Гамовер: Тише, коллега, нас могут услышать.
Гамовер: Свет, камера, мотор, поехали…
В ранее полутемной комнате загорается ослепительный свет, и сразу же становится тесно. Незнакомые люди окружают популярных ведущих и начинают полировать их словно высеченные из камня лица. Операторы склоняются к визирам. Продюсер с литровой банкой Red Bull в одной руке и сигаретой без никотина в другой мечется по съемочной площадке раненой ланью. «Уберите этого клоуна!» – орет один из операторов. Охрана хватает розового кролика под лапы и волоком тащит в направлении выхода. На попе у кролика оказывается карман, в нем диктофон с этой записью. Меня попросили расшифровать, я сделал. Все верно? Верно, коллега (А. Каныгин) **PG**

EDITORIAL

Традиционно скупой на релизы игр июль порадовал нас целым ворохом приятных анонсов. Тут и разработка MMORPG по вселенным Star Trek и Star Wars, и вполне вероятный запуск Warhammer Online в сентябре, и релиз дополнения к World of Warcraft в конце года. А также грядущий выход нескольких знаковых онлайн-игр на родном языке: глядишь, через пару лет мы будем получать полностью локализованные MMO одновременно с американцами, немцами, французами и англичанами. Уже сейчас список многопользовательских игр на русском вызывает уважение – выбирать есть из чего. А мы продолжаем держать тебя в курсе последних событий в мире онлайна.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

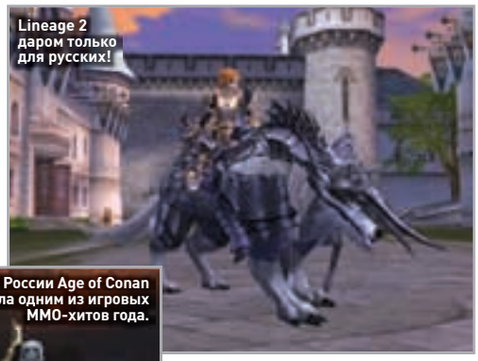
Wrath of the Lich King может побить рекорды The Burning Crusade.

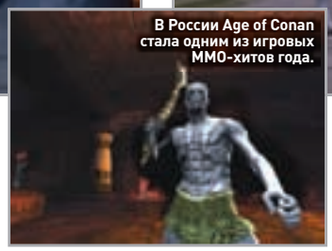
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Полным ходом идет бета-тестирование World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Второе дополнение к самой популярной MMORPG на планете должно выйти в конце года. Число участников тестирования медленно растет: теперь это не только друзья и родственники разработчиков из Blizzard Entertainment, но и счастливчики, чьи заявки были одобрены компанией. Есть, правда, нечестный способ увидеть Wrath of the Lich King, однако он недешев. Сейчас на eBay активно продают ключи доступа, полученные посетителями на мероприятиях, организованных Blizzard: на прошлогоднем BlizzCon и июньском Worwide Invitational. Цена карточек с кодом, гарантирующих участие в бета-тестировании WotLK, варьируется от 500 до 1000 долларов. Если деньги жмут карман – вперед, на eBay!

ОРКИ И ЭЛЬФЫ ОБРУСЕЛИ

Волшебный момент заключения договора между NCsoft и Innova.


Lineage 2 даром только для русских!


В России Age of Conan стала одним из игровых MMO-хитов года.

На российский онлайновый рынок приходит все больше и больше западных издателей MMORPG. А значит, более никакого английского и никакой оплаты в долларах. Русский язык сейчас учат сразу в трех популярных виртуальных вселенных: в Lineage 2, World of Warcraft и Age of Conan.

К ноябрю языком Пушкина овладеет онлайновая ролевка Lineage 2. Договор на издание этой игры в России заключили отечественная компания Innova и южнокорейская NCsoft. Обещаны качественная локализация и оперативная техподдержка. Но самое интересное – игра станет условно-бесплатной. Поскольку весь остальной мир платит абонентку, иностранцев на русских серверах не встретишь. Но пустовать им, конечно же, не придется – руководство Innova пророчит, что одновременно в игре будет присутствовать до 50 тысяч подписчиков.

WoW заговорила по-русски в начале августа. Полностью локализованная игра поступила в продажу в двух версиях: в DVD-боксе (месяц бесплатной игры) и в CD-комплекте (14 халявных дней). Те, у кого установлен европейский клиент, могут бесплатно скачать языковой пакет с официального сайта и перебраться на российские серверы. Пока их пять: два для новичков и три для ветеранов. Оплата подписки отныне в национальной валюте: месяц игры стоит 359 рублей – почти в полтора раза дешевле, чем в Европе.

Ну а в конце года русский станет родным для Конана-варвара. Компания 1С заключила соответствующий договор с норвежской Funcom и сейчас занимается локализацией Age of Conan: Hyborian Adventures.

КОРОЛЕВСТВО НА ЛАДОНИ

Рыбак рыбака видит издалека. Мы вот сразу заметили человека с удочкой.

Совсем скоро и твой персонаж сможет поселиться в «Королевстве».

Если ты читаешь этот номер, значит, ворота в «Королевство» уже открылись. Новый отечественный MMO-проект не требует установки клиента или ежемесячной оплаты аккаунта, ты сможешь играть прямо в браузере. Тем не менее это полноценная онлайновая RPG, с непременными подземельями, боями и квестами в реальном времени, добрыми и не очень волшебниками и, конечно, приключениями. Мир «Королевства» представляет собой одну огромную локацию: экраны загрузок появятся только при входе твоего отряда в инстанс (они будут генерироваться случайным образом).

Уникальная черта проекта – наличие полноценной социальной сети внутри игры. Ты сможешь вести личный блог, знакомиться, создавать фотоальбомы, размещать видео и картинки, а также вступать в группы по интересам. Кроме того, «Королевство» предлагает тебе внутриигровую почту, с помощью которой пользователи могут обмениваться сообщениями, а также общее медиапространство – «эфир», в котором игроки публикуют свой контент и который представлен в форме единого постоянно обновляющегося блога-газеты, разделенного на категории.

STAR TREK ONLINE: ПОВТОРНЫЙ ЗАПУСК

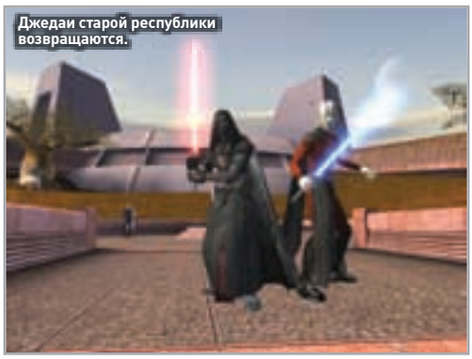
Если тебе мало City of Heroes, возьми на заметку Champions Online.

Эту игру ждут миллионы фэнов Star Trek.

Как мы и предполагали, Star Trek Online не погибла вместе со своим первым разработчиком – обанкротившейся студией Perpetual Entertainment. Последняя, отчаянно нуждаясь в деньгах для выплаты долгов, продала права на игру и концепт-материалы своему конкуренту – американской Cryptic Studios. Выдержав паузу в полгода, создатели онлайновой комикс-ролевки City of Heroes официально анонсировали Star Trek Online. Пока об игре известно немногое. MMO-проект разрабатывается для PC и консолей, дата релиза неизвестна. Геймерам разрешат играть за Федерацию (проще говоря, людей) и клингонов. Ты будешь модифицировать свой космический корабль и бороздить просторы вселенной, сможешь разбогатеть на добыче полезных ископаемых и даже установить первый контакт с неизвестной инопланетной расой. Сражения будут вестись на земле, в космосе и внутри гигантских звездолетов. Star Trek Online ваяют на движке Cryptic Engine, и первые скриншоты вызывают исключительно позитивную реакцию. Помимо STO студия Cryptic сейчас трудится еще над одной MMORPG, и снова на основе комиксов. Champions Online – духовный наследник Marvel Universe Online, умерщвленной издателем (Microsoft) по не вполне ясным причинам. Супергероев решила приютить другая компания – Take-Two Interactive. Она издаст Champions Online весной будущего года на PC и Xbox 360 (для выхода на этой платформе проект еще должен пройти утверждение в Microsoft). Надо отметить: это первая вылазка Take-Two на онлайновый рынок.

BIOWARE СТРОИТ СТАРУЮ РЕСПУБЛИКУ

Ричитьелло всем все разболтал.


Джедаи старой республики возвращаются.

В 2006 году канадская студия BioWare начала работу над онлайновой ролевой игрой. Вскоре пошли слухи, будто бы секретный проект не что иное, как Star Wars: Knights of the Old Republic Online. Но лишь недавно глава издательства Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello) внес ясность в вопрос. Выступая перед журналистами, он сообщил: его компания выпустит две самые ожидаемые геймерами MMORPG. Первая – Warhammer Online, вторая создается BioWare совместно с LucasArts. Да, это онлайновая Knights of the Old Republic. Подробностями Ричитьелло делиться не стал, дескать, всему свое время.

А компания LucasFilm, заведующая «Звездными войнами», зарегистрировала в качестве торговых марок следующие словосочетания: Star Wars The Old Republic, The Old Republic, Star Wars Sagas и Star Wars Legends. В сопроводительном описании сказано: «Развлекательное программное обеспечение для многопользовательской игры». Мы ставим на Star Wars: The Old Republic – скорее всего, таким и будет название уже рассекреченного проекта BioWare.

Такой красавец поджидает тебя в шахтах Мории.

Компания Turbine выпустила Book 14: Ring-forge of Eregion, очередное бесплатное дополнение к The Lord of the Rings Online. Обновление, в котором геймеры впервые будут держать круговую оборону против полчищ монстров, завершает сюжет первого тома игры. Второй том откроется вместе с выпуском Mines of Moria, первого коммерческого дополнения к LotRO. Долгожданное дополнение поступит в магазины этой осенью. Те, кто раскошелится на коллекционное издание, помимо прочего получат саундтрек игры, матерчатую карту подземелий Мории и «кольцо всевластья» на цепочке.

Dark Orbit популярна уже и в России.

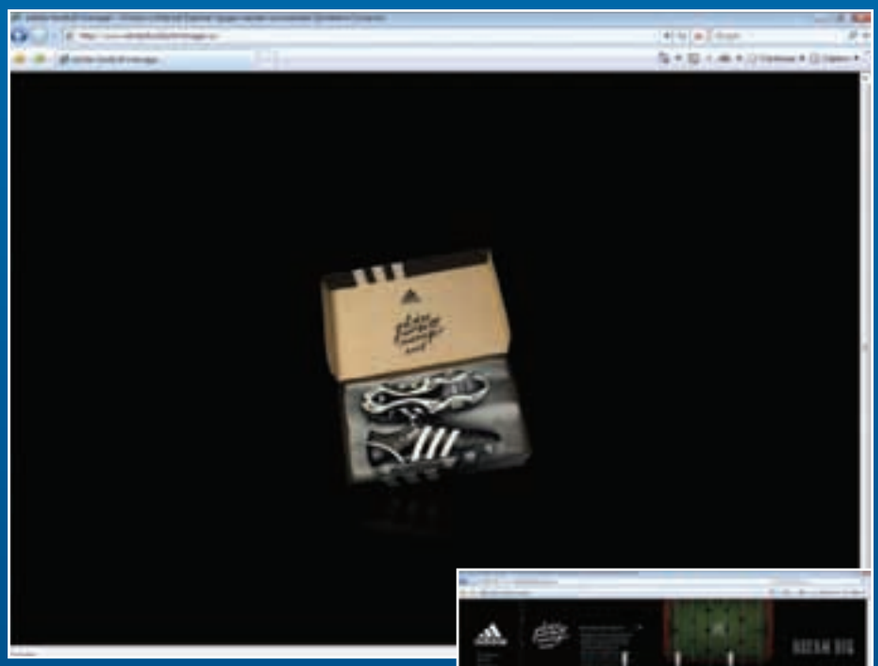
Компания «Медиа Мир» стала российским партнером BigPoint, крупнейшего немецкого издателя браузерных игр. Она возьмет на себя роль российского продюсера популярных в Европе онлайновых проектов. Уже заработал сайт games.gameronline.ru. Сейчас там представлены шесть игр от компании BigPoint: забава для настоящих пиратов Sea Fight, отдушина гангстера The Mafia, Space Invasion в духе «Звездных войн», футуристическая Dark Orbit (1.3 миллиона игроков по всему миру, между прочим), битвы гигантских стальных роботов Xblaster и экстравагантный симулятор сутенера The Pimps. Подключайся!

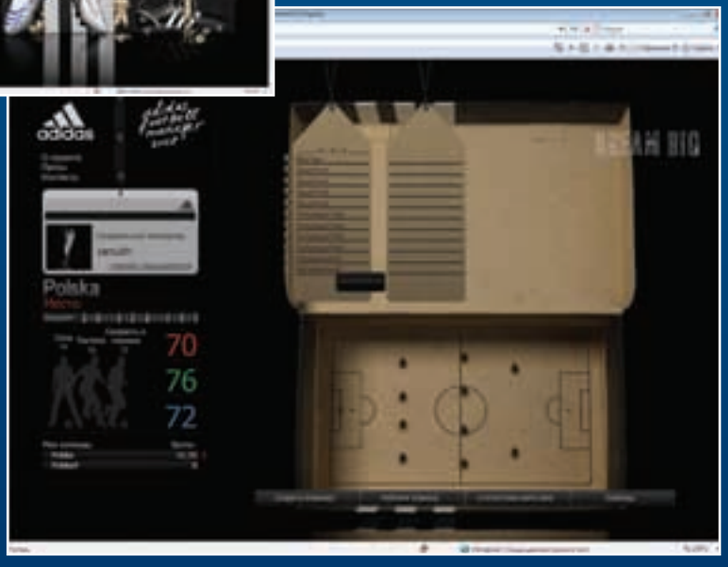
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ИНКУБАТОР ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ

Контраст между выступлением нашей сборной на чемпионате Европы и событиями, которые происходят на российском чемпионате, все больше убеждают меня, что менеджмент в футболе чуть ли не решающий фактор успешного выступления команды. Вспомни, как грамотно и профессионально велась работа со сборной России, и сравни, например, с методами, применяемыми сейчас в московском «Спартаке». Чувствуешь разницу? Конечно, говорить об итоговом турнирном месте команды в чемпионате пока рано, но общий кризис менеджмента налицо. Что особенно тревожно, профессиональные управленцы, разбирающиеся в футбольных тонкостях, большая редкость для нашего чемпионата. Команд, у руля которых стоят профессионалы, единицы.

Логично встает вопрос: а откуда же брать профессиональных менеджеров? Ответов тут два: либо приглашать иностранцев, либо воспитывать своих. Как раз о втором варианте и пойдет речь в этой статье, а точнее, о том, как компании Adidas удалось привлечь внимание молодежной аудитории к процессу управления футбольной командой. Этим летом компания Adidas запустила уникальный в своем роде интерактивный проект – Adidas Football Manager 2008, приуроченный к чемпионату Европы по футболу. Суть игры в том, что любой желающий, зайдя на сайт игры и пройдя регистрацию, становится менеджером футбольной команды, получив на ее создание сумму в 30 млн условных единиц. Футболисты, которых мог купить игрок, – реальные участники чемпионата Европы. Все они разбиты на четыре группы:





вратари, защитники, полузащитники и нападающие, и каждый из них имеет свою трансферную стоимость. Менеджер имеет возможность выбирать схему игры, проводить замены (их количество ограничивается этапами турнира), вести трансферную политику.

В зависимости от того, как купленные менеджером футболисты выступали в реальных матчах, его виртуальная команда набирала или теряла очки. Чтобы сделать процесс игры еще более интересным, каждому менеджеру давалась возможность набрать три полноценные команды.

С одной стороны, модель слишком проста, для того чтобы реально научиться управлять футбольными процессами, однако для того, чтобы понять общие принципы, такой схемы более чем достаточно. Но самое главное, азарт игры заражал участников настолько, что многие из них писали письма в компанию Adidas с просьбами не закрывать проект, а продолжить его в рамках чемпионата России. Это яркое свидетельство того, что начинающих менеджеров интересует не только управление суперзвездами мирового футбола, но и наш родной чемпионат.

Помимо базовых принципов управления командой в игре есть и свои фишки, например три качества, необходимые каждому футболисту: сила, тактика, скорость и техника. Воплощают их картонные человечки Adidas, которые на самом деле являются звездами футбола. Стивен Джерард представляет силу, Кака – тактику, Лионель Месси – скорость и технику. Они сопровождают менеджера по всему сайту и дают полезные советы. А после того как команда сформирована, менеджер может оценить общей стиль команды. Согласись, уже немало для формирования в молодом человеке базовых принципов футбольного управленца.

Что особенно приятно, попытка привлечь внимание молодежи к процессу управления командой, предпринятая компанией Adidas, оказалась очень успешной. За время чемпионата Европы в игре зарегистрировалось около 72 тыс. команд от 30 тыс. участников. Ежедневно на сайт игры заходили по 10–13 тысяч человек. Возможно, 30 тыс. футбольных менеджеров для нашей страны – это даже перебор, но если благодаря проекту хоть кто-то из участников игры примет решение и дальше профессионально развиваться в данном направлении, то можно не сомневаться – на 16 команд премьер-лиги профессионалов точно хватит, а может быть, даже останется и на первую лигу. Если Adidas не остановится на достигнутом и пойдет дальше, то не за горами день, когда принимать решение о покупке российских футболистов в Барселоне будут наши соотечественники. Осталось только подождать и не дать развалить дилетантам то, что уже построено.

Подводя итог, можно смело сказать, что за такими проектами, как Adidas Football Manager, которые на первый взгляд кажутся просто игрушкой, прячется будущее нашего клубного футбола, а за ним и сборной. Хочется верить, что Adidas будет продолжать и дальше радовать нас интересными футбольными проектами и внушать надежду, что бронзовые медали чемпионата Европы – это далеко не предел.

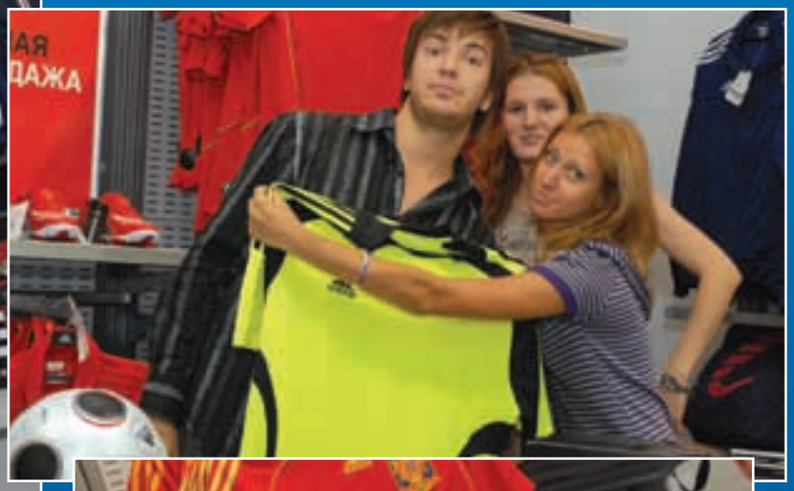
На следующих страницах вы можете ознакомиться с высказываниями экспертов и самих игроков об интерактивной игре Adidas Football Manager и узнать, кто занял в игре первые места и получил ценные подарки. PG

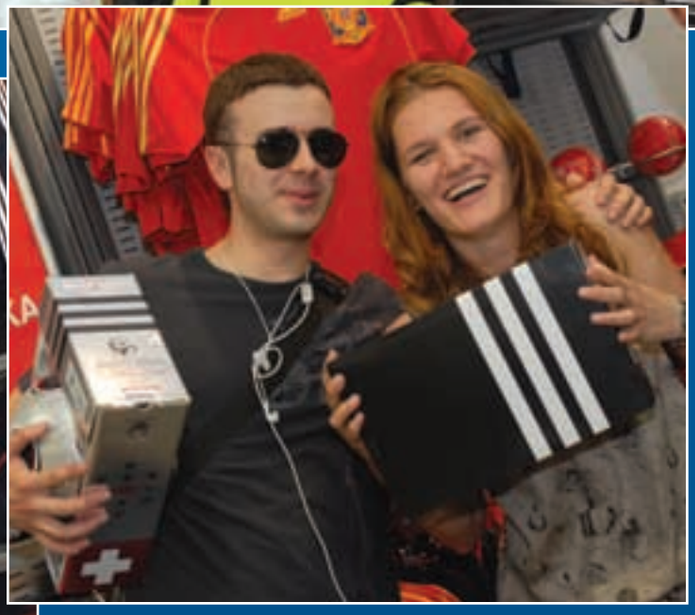
ИНКУБАТОР ФУТБОЛЬНЫХ МЕНЕДЖЕРОВ – ИТОГИ ПРОЕКТА

29 июня состоялся финальный матч чемпионата Европы по футболу, но для многих в этот день был не один финал, а целых два. Тогда же подвели итоги интерактивной игры от компании Adidas – Adidas Football Manager 2008. Победители первого финала получили гордое звание Чемпионов Европы и заслужили безграничную любовь и уважение своих болельщиков. Победители финала номер два, конечно, не стали кумирами для всего футбольного мира, как игроки сборной Испании, но своим наградам они были рады не меньше.
Мы представляем твоему вниманию фотоотчет с церемонии награждения победителей интерактивной игры Adidas Football Manager.

ПРИЗЫ ДЛЯ ЛУЧШИХ МЕНЕДЖЕРОВ

Менеджер, чья команда набрала наибольшее количество очков, стал обладателем главного приза – полного набора футбольной экипировки от компании Adidas.
В комплект вошли: парадный костюм, утепленная куртка, поло, шорты, кепка, футболка, игровая футболка, игровые шорты, гетры, щитки, подтрусники, сумка, мяч Adidas Europass, игровые бутсы Adidas.
Участники, чьи команды заняли со второго по седьмое место, получили игровые бутсы Adidas и официальный футбольный мяч Евро 2008 Adidas Europass. **PG**





ПОШАГОВЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

Сражения в пошаговых играх, да еще и по Сети, всегда были уделом избранных. Немногие обладают достаточным терпением, чтобы ждать хода противника по 5–10 минут. А если оппонентов несколько, битва способна растянуться на часы. Впрочем, неторопливый геймплей – не повод списывать игру со счета. В апрельском дайджесте мы уже писали о Dofus – пошаговой MMO с мультяшной графикой. Пришло время рассказать и об остальных подобных проектах.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

WEEWAR

WWW.WEEWAR.COM

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
2007 год
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
Идет в браузере

ПЛЮСЫ
Огромный выбор карт и возможность создавать собственные, легкий поиск оппонентов
МИНУСЫ
Внушительное время хода, сражение может затянуться на несколько дней
ИТОГО
Привет от PBEM-игр 90-х. Пошаговая стратегия с простыми правилами и большими возможностями

Лет 15–20 назад, когда о быстром интернете и графических MMOG даже не мечтали, пользователи Паутины коротали время за играми по e-mail. Информацией о самой битве не всегда обменивались по почте: уже тогда существовали программы, где игрок мог сделать ход и посмотреть текущую расстановку сил. В Weewar роль клиента с успехом заменяет браузер. Отдав приказы своим войскам, ты можешь наблюдать за действиями противников или заняться чем-то другим – письмо сообщит о начале твоего хода. Кстати, вести несколько сражений одновременно не возбраняется.

Идет 32-й раунд, и на карте уже практически не осталось места.

TOTAL INFLUENCE ONLINE

WWW.TIONLINE.RU

ДАТА ВЫХОДА
2008 год
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
13 Мб

ПЛЮСЫ
Внушительный арсенал, сравнительно небольшое время сражений, компактный игровой клиент
МИНУСЫ
Малый (пока что) размер мира, на аренах полно строений-близнецов, механика боя могла бы быть посложнее
ИТОГО
Пошаговая тактика с изометрическим видом сверху, да еще и онлайн – такое не каждый день увидишь

Рассказывать о Total Influence легко – та же Jagged Alliance, только проще. Зато здешние перестрелки длятся меньше, что немаловажно для онлайн-игры – ждать своего хода приходится от силы несколько минут. С ростом уровней персонажи получают умения и доступ в закрытые до этого города. Хотя действие TI происходит, вероятно, не на Земле, не ожидай увидеть здесь монстров: противниками являются люди – другие игроки. Из экипировки доступны бронежилеты, кевларовые штаны, шлемы, широкий выбор огнестрельного и холодного оружия, аптечки, бинты и гранаты.

Несмотря на смешной размер клиента, графика в Total Influence не режет глаз.

GLOBULOS

WWW.GLOBULOS.COM

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
2003 год
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
Идет в браузере

ПЛЮСЫ
Необычная механика, множество типов игры, чемпионаты среди подписчиков и тонна логических задач, яркая графика
МИНУСЫ
Возможности гостевого доступа сильно ограничены, для регистрации необходима подписка (3 евро в месяц)
ИТОГО
Нетипичная пошаговая игра, в которой важна не только точность, но и умение предвидеть действия противника

Несмотря на почтенный возраст, гуттаперчевые шарики из Globulos и не думают уходить на покой. Напротив, они играют в футбол, волейбол, крестики-нолики и спихивают друг друга в ямы. Правила элементарны: каждый ход участники задают своим подопечным вектор скорости, после чего все шарики одновременно приходят в движение, сталкиваясь со стенами и друг с другом. Так что успех хода значительно зависит от умения предвидеть действия оппонента. Чтобы освоиться, рекомендуем начать с логических задач: имея готовую расстановку, победить противника за один ход.

Стрелками задаются скорость и направление движения твоих шариков. Что сделает противник?

GUNBOUND: WORLD CHAMPION

GUNBOUND.SOFTNYX.NET

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
2004 год
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
190 Мб

ПЛЮСЫ
Много подписчиков и открытых матчей – можно сразу же вступить в игру, ход оппонентов занимает не больше минуты
МИНУСЫ
Фиксированное разрешение 800x600, однообразная музыка, скучный туториал
ИТОГО
Если в Worms ты мог без труда попасть в противника из базуки через половину карты – тебе сюда

Gunbound легко охарактеризовать двумя словами: Worms Online. Только руководить тебе придется не командой червей, а одним персонажем, соратниками управляют другие игроки. В остальном механика боя такая же: за ход ты волен переместиться на определенное расстояние по двухмерной карте и сделать один выстрел. Перед сражением необходимо выбрать боевую машину – они отличаются прочностью, защитой, скоростью и типами атаки. Также в наличии всевозможные бонусы: от аптечек до устройств, позволяющих выстрелить дважды или просто увеличить наносимые повреждения.

Как и в «Червях», ландшафт полностью разрушаем – урони своего врага в пропасть!

ПЕНТАКОР: ВЛАДЫКИ ГРАНЕЙ

WWW.PENTACORE.RU

ДАТА ВЫХОДА
2004 год
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
Идет в браузере

ПЛЮСЫ
Постоянное развитие собственной вотчины и отсутствие необходимости тратить на игру много времени
МИНУСЫ
Из всех игр, рассматриваемых в данном дайджесте, эта является самой медленной – только развитие замка может занять месяц
ИТОГО
Социальная стратегия с элементами экономики, добычи ресурсов и военных действий. Да еще и в браузере!

Формально Пентакор не является пошаговой игрой – четко выраженных ходов здесь нет. Ты можешь постоянно обустраивать и развивать свой замок, производить войска, вести сражения и заниматься торговлей. Однако все время находиться онлайн не требуется, достаточно лишь иногда заходить в игру, чтобы оценить ситуацию и отдать необходимые приказы. Если ты отсутствуешь менее трех суток, в твоем замке будет продолжаться производство ресурсов, создание и улучшение предметов. Здорово напоминает EVE Online и отлично подойдет тем, у кого нет времени сидеть в игре часами.

Элементы интерфейса расположены по краям экрана, однако неудобств это не доставляет.

НОВИНКИ СЕЗОНА

Свежие флеш-игры, которые нельзя пропустить!

Ну, что у нас сегодня интересненького в рубрике «Флеш-рояль»? Симулятор эпидемии? Неплохо. Ниндзя хочет отомстить своему учителю? Любопытно. Бесплатная коллекционная карточная игра? Неужели такие бывают?! И заметь, все отобранные для рубрики флеш-игры выпущены совсем недавно и сейчас на пике популярности. Будь в курсе. Пробуй.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

PANDEMIC 2

WWW.CRAZYMONKEYGAMES.COM/PANDEMIC-2.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 725KB
ОЦЕНКА: 5

Стратегия Pandemic 2 – милая, добрая, увлекательная игра для тех, кто мечтает об Армагеддоне. Если ты давно хотел попробовать себя на поприще безумного профессора или – прости, господи – дьявола, тогда вперед! Потому как главная задача в Pandemic 2 – уничтожить все человечество, используя вирус, смертоносную бактерию или паразитов. Звучит заманчиво, не правда ли? А играется еще лучше! Сначала ты выбираешь, при помощи чего истреблять мерзких людишек. Назначаешь симптомы болезни (например, кашель, лихорадка), определяешься с устойчивостью к климату и лекарствам, а затем выпускаешь в мир. Ура, эпидемия! Люди заражаются миллионами и мрут как мухи. А ты продолжаешь совершенствовать свою болезнь – вкладываешь очки эволюции (их начисляют за количество инфицированных и летальные исходы) в новые симптомы (отказ почек или, скажем, внутренние кровотечения), несешь инфекцию по свету и хохочешь, хохочешь, хохочешь!

Медики всего мира работают над вакциной. Успеют ли?

TOTEM DESTROYER

ARMORGAMES.COM/PLAY/1871/TOTEM-DESTROYER

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР: 1747KB
ОЦЕНКА: 5

В начале трудового дня, когда ты еще толком не проснулся и голова не варит, Totem Destroyer быстренько разбудит тебя и приведет в боевую форму. Лучшей разминки для мозга и искать не надо. В этой простой, но интересной головоломке мы имеем дело с башнями и золотым идолом на самой вершине. Задача – уничтожить заданное количество каменных блоков, при этом не дав идолу свалиться на землю и разлететься на кусочки. На каждом из 25 уровней тебя ждет новая башня причудливой конструкции, построенная из различных блоков: нормальных, неразрушаемых и скользких. Нормальные и скользкие убираются кликами мышки, с неразрушаемыми, сам понимаешь, ничего не сделать. Чем больше блоков устранишь, тем неустойчивее становится вся конструкция. Можно позволить идолу упасть с одной каменной поверхности на другую, но будь осторожен: фигурка божка прыгуча и, если ошибешься с траекторией, в секунду окажется на земле.

Единственный минус Totem Destroyer – слишком коротка.

KONGAI

WWW.KONGREGATE.COM/GAMES/KONGREGATE/KONGAI

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 1923КВ
ОЦЕНКА: 5

Тебе нравятся коллекционные карточные игры вроде Magic: The Gathering, но не хочется тратить состояние на создание сильной колоды? Что ж, мы знаем, как тебе помочь, и название лекарству – Kongai. В этой флеш-игре ты получаешь новые карты совершенно бесплатно, просто сражаясь с другими геймерами и побеждая в регулярных турнирах. Kongai одновременно напоминает Magic: The Gathering и... файтинг типа Soul Calibur. Да-да, каждая карта – это боец со своими приемами, заклинаниями и ахиллесовой пятой. Сражения ведутся в пошаговом режиме, причем ходы делятся на две фазы: маневры и собственно схватка. Сначала нужно определиться, отправлять ли бойца в ближний бой, или держать дистанцию, затем можно нанести удар (либо же пропустить ход, восстанавливая тем самым силы) или сменить воина. Kongai, созданная Дэвидом Сирлином (David Sirlin), – умная, хорошо продуманная игра, о которой не расскажешь в двух словах. Попробуй!

Kongai – игра не на пять минут, а на месяцы.

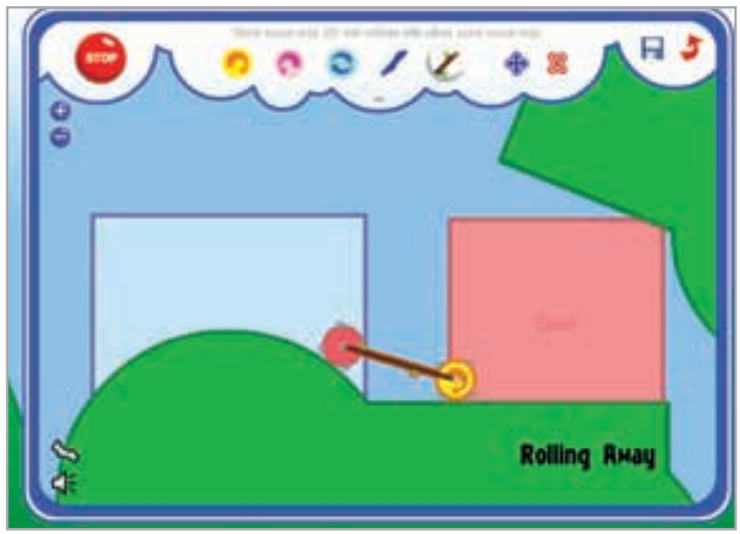
FANTASTIC CONTRAPTION

FANTASTICCONTRAPTION.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 1193КВ
ОЦЕНКА: 5

Fantastic Contraption is an elastic attraction.
Each physics level guarantees satisfaction.
And unless you have a strange allergic reaction,
You'll soon be hooked on Newton's laws of interaction.

Если ты не в ладах с английским, вот вольный перевод: коль уважаешь законы Ньютона и любишь классные головоломки, не пропусти эту замечательную флеш-игру. В Fantastic Contraption нужно создавать причудливые движущиеся аппараты и запускать их. Достиг пункта назначения – уровень пройден. Машина развалилась на полпути – начинай сначала. Создатель игры Колин Норсвэй (Colin Northway) вручил нам все нужные инструменты: самодвижущиеся колеса и необходимые крепления. Хорошенько подумав, ты создаешь облепленную колесами «каракатицу», которая преодолеет любую пропасть и не распадется на кусочки, уткнувшись в препятствие, а заберется на него и поедет дальше. Игра бесплатна, но за 10 долларов ты получишь кучу бонусов и возможность создавать свои уровни.



Fantastic Contraption – настоящее поле для экспериментов.

FINAL NINJA

WWW.NITROME.COM/GAMES/FINALNINJA

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР: 3145КВ
ОЦЕНКА: 5

Большинство флеш-игр со словом «ниндзя» в названии – откровенное фуфло. К счастью, Final Ninja к ним не относится. Платформер, созданный известной студией Nitrome (она выпускает дюжину флеш-игр каждый месяц), красив, доступен и действительно интересен. Завязка классическая: ученик взбунтовался против учителя, а вот исполнение нетривиальное. Такеши безропотно слушается клавиш WASD (прыжок, вправо, stealth-режим, влево), бросает сюрикены по первому клику и кидает веревку с крюком, если нажать и подержать левую кнопку мыши. Ниндзя умеет скакать от стенки к стенке, взбираясь вверх, а повиснув на веревке и хорошенько раскачавшись, может запрыгнуть куда угодно. Действие игры разворачивается в городе, и помимо разных врагов ты будешь иметь дело с системами безопасности. Такеши не был бы ниндзя, если бы не умел быть незаметным – нажимаешь клавишу S, и в тени уже не разобрать, кто там крадется. В общем, рекомендуем!

Последняя миссия последнего ниндзя...

ФАНАТЫ ЗНАЮТ БОЛЬШЕ ВСЕХ

Неофициальные сайты грядущих ММО

Как правило, на любительских сайтах игр можно найти гораздо больше информации, чем на их официальных страничках. Ведь фанаты по крупицам собирают сведения и охотно делятся добытыми фактами друг с другом. А мы расскажем об интересных неофициальных ресурсах, посвященных выходящим в обозримом будущем ММО.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

КОРЕЙСКИЙ NEXT-GEN

WWW.HUXLEYGAME.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Многопользовательский онлайн-шутер Huxley на движке Unreal Engine 3 в данный момент проходит этап закрытого бета-тестирования. Однако к участию в нем пока допущены только жители Южной Кореи – оно и неудивительно, ведь издателем является тамошняя компания Webzen. События игры происходят в отдаленном будущем, а разработчики обещают множество видов футуристического оружия, различные транспортные средства и битвы на 120 человек. Вряд ли игра сравнится по размаху сражений с PlanetSide, но Battlefield догонит точно. Более подробную информацию ты найдешь на фан-сайте www.huxleygame.com: кроме обязательного раздела новостей и FAQ здесь представлены описания рас, классов, оружия, брони, транспортных средств и краткая сюжетная завязка. Есть форум, с течением времени в разделы будет добавляться новая информация, а после выхода игры там обещают опубликовать советы по прокачке и карты боевых зон.

Дизайн сайта топорный, навигация неудобная, но информации тут собрано немало.

ВОЙНА ГРЯДЕТ!

WWW.WARHAMMERED.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Многие считают, что Warhammer Online: Age of Reckoning похожа на WoW. Но главная общая примета – графический стиль – легко объяснима: мир Warcraft срисован с настольной Warhammer. Зато детище Blizzard было изначально больше рассчитано на PvE, а WO создается как PvP-игра, в которой даже самый маленький гоблин получит роль в противостоянии с силами Порядка. PvP здесь не просто сражения в определенных зонах, случайные стычки персонажей или разборки на аренах, а глобальная война, затрагивающая всех игроков на сервере. Впрочем, любители PvE тоже найдут себе занятие по душе: для них разработчики припасли немало квестов, в которых придется не только собирать цветочки, но и отражать атаки NPC-противников. В общем, все ради победы – а в свете обещанного в конце сентября релиза стоит основательно подготовиться. На сайте доступны не только скриншоты и видео WO, но и wiki с кучей статей по уже известным элементам игры.

Преобладание оттенков серого лишний раз передает настрой игры.

СЕТЕВЫЕ ШПИОНЫ

THEAGENCY.MASSIVEHQ.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	4.0

Еще один онлайн-шутер – The Agency от Sony Online Entertainment – поможет тебе вжиться в роль агента-оперативника. Помимо посулов сделать игру, отличную от остальных проектов SOE, директор разработки обещает увлекательный геймплей в живущем собственной жизнью мире. Подобные слова мы слышим не впервой, хотя задумка действительно интересная. Кроме того, в игре не будет классов, а роль персонажа определяет экипировка, которую можно менять перед каждым заданием. Среди них будут как боевые операции, так и секретные вылазки – для успешного выполнения подобных миссий придется действовать скрытно. Наконец, ты сможешь нанимать различных NPC-агентов, которые помогут с выполнением поставленных задач. На фан-сайте The Agency представлена базовая информация об игре, интервью с разработчиками, а также обширный список ссылок на статьи о проекте, опубликованные на других ресурсах.

Картинок на сайте крайне мало – агент должен уметь переварить и запомнить килобайты текста.

РАЙ НА ЗЕМЛЕ?

WWW.EARTHRISE-ONLINE.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	2.5
Удобство	3.0
Общая оценка	3.0

Очевидно, разработчики Earthrise вдохновляются Fallout, но видят будущее человечества в менее мрачных тонах. Народы Земли таки умудрились не истребить друг друга в Третьей мировой войне, а после ее окончания построили новое общество: процветающий город San Vitas. Благодаря нанотехнологиям, квантовой инженерии и клонированию homo sapiens стали практически бессмертны. Копия сознания каждого из них хранится в общей базе, и при смерти индивида он имеет все шансы получить новое тело и восстановленное из хранилища эго. На деле же правительство города решает, кому жить, а кому умереть. Многих данная ситуация не устраивает, и вскоре недовольные формируют собственную структуру Noir. Конфликт налицо, так что мы вполне можем ожидать обещанное создателями проекта жесткое PvP и борьбу за территории. К сожалению, английский фан-сайт www.earthrise-online.com – самый слабый из всех в этом обзоре, поэтому также рекомендуем немецкий www.earthrise-portal.de.

Сайт – единственный из пяти перечисленных, где для доступа к галерее нужна регистрация.

САМАЯ ЯРКАЯ ГРАФИКА

WWW.AIONSOURCE.COM

Дизайн	4.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Aion – одна из самых ожидаемых MMORPG, даром что родом из Кореи. Хотя происхождение свой отпечаток накладывает: бета-тестеры жалуются на недостаток заданий и малое число зон, необходимость убийства толп монстров для прогресса персонажа, а также завышенную сложность игры. Например, если ты умрешь в процессе выполнения квеста, все придется начинать сначала. К счастью, разработчики прислушиваются к мнению тестеров и вносят в проект изменения. На сайте ты можешь узнать впечатления от текущей версии (по большей части это переводы с корейского), прочесть самые свежие новости и почерпнуть море информации о механике, расах, классах и зонах игры. И это еще не все – в местной wiki доступна уйма статей, а другими фактами о проекте посетители делятся на форумах и в блогах. Здесь есть даже чат и IRC-канал, так что желающие могут пообщаться с другими фанатами игры в реальном времени.

Дизайн, наполнение, удобное меню – все на месте. Настоящий пример для подражания.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Для прохождения подземелий, в том числе в «героическом» режиме, необходим не только высокий урон, но и заклинания, контролирующие монстров.

Рейдовых билдов – море разливанное, поэтому выбирай по ситуации.

WORLD OF WARCRAFT
ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО

СТАТУС
ПРАПОРЩИК TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
ГДЕ-ТО В БАРРЕНСАХ...

Каждый раз, когда игрок заходит в WoW, он предоставлен сам себе. Описания умений лишь поясняют, что делает тот или иной прием/заклинание, но никогда в жизни не подскажут, что и где лучше использовать. Одна из самых популярных тем на форумах – «Какого персонажа мне создать и как им играть?». Действительно, в самом начале игры, когда в твоем распоряжении всего два-три приема, будущее кажется простым и безоблачным. Но на 70-м уровне встаешь перед выбором: три дерева талантов, около сотни различных функций – не проще ли мне сойти с ума?

На самом деле все не так плохо. Существуют вполне понятные тенденции, которые я раскрою в сегодняшнем дневнике.

НАБОР ДЛЯ ПОБЕДЫ

Сражаясь с монстрами, ты наверняка замечал, что у тебя есть оптимальный набор приемов. Возьмем, к примеру, мага: два раза огненный шар, затем заморозка и еще один, финальный, добивающий файербол. Противник повержен за счет небольшого количества твоей маны. Другой пример: разбойник. В режиме скрытности используешь cheap shot (монстр оглушен на пять секунд), заходишь за спину и сразу всаживаешь backstab или mutilate. Противник уже очнулся, но ты используешь kidney shot, вследствие чего враг вновь оглушен на несколько секунд. Добить его труда не составит.

Такие наборы приемов, используемые в определенной последовательности, называются циклами. В некоторых случаях у них даже есть специальные прозвища – вышеописанный пример с разбойником называется станлок (stunlock). Stun – «оглушение», lock – «замкнуть», то есть этот цикл просто не дает противнику ничего сделать до самого конца.

Каждый игрок сам создает себе этакий сверхцикл – идеальную комбинацию приемов или заклинаний. Конечно, для этого нужно раскачать персонажа определенным образом, выбирая те или иные ветки талантов, а это уже отдельная песня. Набор умений называется билд (build – «выстраивание», то есть «подбор талантов»), это слово ты еще не раз встретишь.

Существуют разные типы билдов. Общее разделение – PvE и PvP, а дальше уже идут подгруппы. Например, PvE-рейд или PvP-арена. Абсолютно нереально воспроизвести на этих страницах все возможные наборы талантов, поэтому я просто расскажу, под каким углом рассматривать доступные возможности и как создавать свои билды.

В КОГО ПОЙТИ КАЧАТЬСЯ

Для начала следует четко определиться, чем конкретно ты будешь заниматься в игре. Если большую часть времени планируешь провести в набегах на Черный храм – подбирай рейдовый PvE, если же хочешь набирать очки чести на полях сражений – задумайся над PvP-BG. Но в любом случае, подбирая билд, не забывай пять простых правил.

Первое: помни о своей роли. Если в планируемых боях немалый урон приходится на твою долю, выбирай таланты защиты: против урона, против магии, таланты на повышение здоровья, брони, на сопротивление негативным эффектам типа оглушения и заморозки. В рейдах эти таланты практически бесполезны, поскольку почти весь урон берет на себя танк. А вот на арене без должной защиты очень тяжело – какой из тебя боец, если ты не способен продержаться и пяти секунд?

Второе: один в поле не воин. Рассматривай каждый талант не только как вещь в себе, но и как элемент связки. Например, у варлока-аффликтора есть умение Soul Siphon, увеличивающее эффективность заклинания Life Drain в зависимости от количества аффликторских заклинаний на противнике. Логично предположить, что для идеальной связки необходимо прокачать «ДОТы» (умения, наносящие урон с течением времени): улучшить их за счет Improved Corruption, Empowered Corruption, Improved Curse of Agony и Contagion, а также взять Shadow Embrace (достаточно одной единички), Siphon Life и Unstable Affliction.

У танка выбор небольшой: одна своя ветка талантов да парочка интересных умений из других ответвлений.

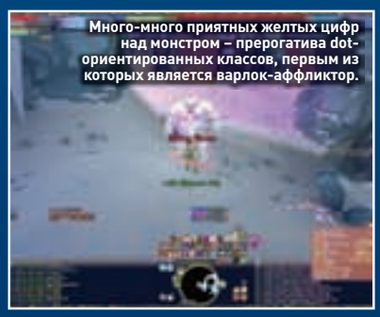
Чтобы разбросать такую толпу, нужно делать упор на AoE-приемы.

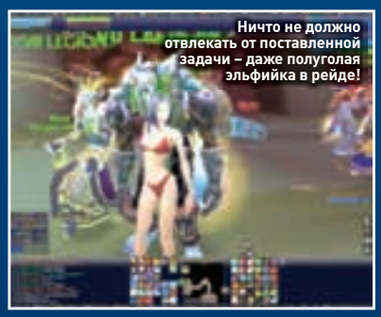
Третье: выбирай тщательно. Многие таланты выглядят привлекательно – но вот беда, в распоряжении у тебя всего 61 очко для распределения. Необязательно вкладываться только в одну ветку, в большинстве случаев для создания билда используют два, а то и все три направления. Внимательно подумай, какого эффекта ты хочешь добиться. Мысленно прикинь свой атакующий цикл, отталкиваясь от того билда, который планируешь сделать. Старайся не допустить просчетов: если тебе кажется, что сокращение скорости чтения заклинания – ерунда, подумай второй раз. Не исключено, что именно эти полторы секунды позволят вставить в цикл какой-нибудь мощный прием, который до того казался невыгодным.

Четвертое: не стесняйся узнавать. Нет ничего надежнее собственного опыта – гласит некая мудрость. А другая утверждает, что две головы лучше одной. Походи по тематическим форумам, загляни на ElitistJerks (я рассказывал об этом сайте в прошлом выпуске), поспрашивай у опытных игроков в своей гильдии. Только не будь надоедливым и, готовя вопрос, постарайся узнать хотя бы половину ответа – всегда неприятно, когда тебя посылают, будь это открыто или завуалированно.

Пятое: практикуйся. Создав билд, найди возможность потренироваться. Для тех, кто предпочитает дальние атаки: хантеров, варлоков, магов, пристов, друидов, шаманов – есть специальный NPC по имени Dr. Boom. Он стоит в Netherstorm, координаты – 34.60. Доктор Бум никогда не приближается к игроку, поэтому на нем очень удобно отрабатывать магические циклы. К тому же он 68-го уровня, а значит, его параметры более или менее близки к тому, с чем игрок столкнется на своем 70-м. Любителям ближнего боя, к сожалению, придется тренироваться с «активным» противником.

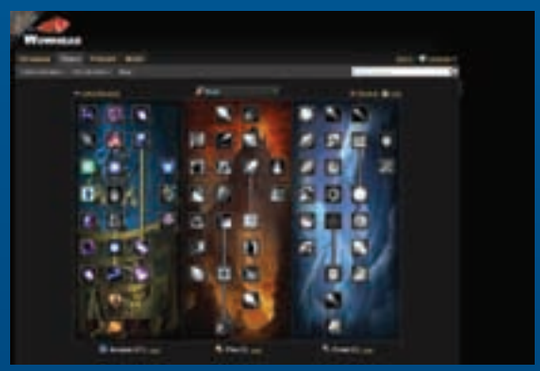
Закончить этот ликбез я хочу напоминанием о том, что никакой совет и никакая математика не являются аксиомой. Когда я вкачал своего рейдового мага в «полный аркан» (61 очко в Arcane-ветке), многие надо мной смеялись, поскольку я сочетал там и PvP-, и PvE-таланты. Тем не менее практика показала, что такой билд имеет право на существование, нанося приличное количество урона и сохраняя мне жизнь в особо опасных ситуациях. Потому что эффективность персонажа зависит не только от его раскачки, но и от человека, который этим персонажем управляет. **PG**


Много-много приятных желтых цифр над монстром – прерогатива dot-ориентированных классов, первым из которых является варлок-аффликтор.


Ничто не должно отвлекать от поставленной задачи – даже полуголая эльфийка в рейде!

ПОДСЧИТАНО ВСЕ

Сбрасывание талантов (то есть обнуление всех очков) стоит вполне приличных денег. Поэтому многие не любят менять билды – в конце концов получается, что ты просто стал играть по-другому, потратив круглую сумму. На многих сетевых порталах, включая официальный сайт World of Warcraft, есть калькуляторы талантов, помогающих в теории собрать нужный билд. Различаются они в основном интерфейсом и дополнительными возможностями – например, сохранить короткую ссылку на конкретный билд. В этом плане я советую ресурс WoWHead.com, он очень удобный и обновляется оперативно, с каждым новым патчем, меняющим таланты различных классов. Более того, там есть удобный калькулятор талантов для петов (касается только хантеров). Да и вообще это хороший сайт – одно удовольствие его бесплатно рекламировать.



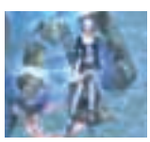
Встретив персонажа из вражеской фракции, подумай дважды: а одолеешь ли ты его со своим билдом?

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

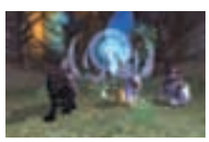
PERFECT WORLD

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА, ЧАСТЬ 4: МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Парить в облаках да беззаботно летать по всему свету, без сомнений, очень приятно. Но иногда бывает нелишним спуститься на землю и заняться чем-нибудь полезным. Например, получить простые ремесленные навыки, с которыми не пропадешь ни в Идеальном мире, ни во вселенных поскромнее. Крылья в Perfect World вещь незаменимая, но без золотых рук в игре порой никак не обойтись. Ведь хорошие профессии всегда приносят дополнительные доходы.
К тому же научиться делать что-то самому здесь довольно легко. «Учиться, учиться и еще раз учиться!» С этого популярного лозунга я начну очередную часть дневников путешественника.



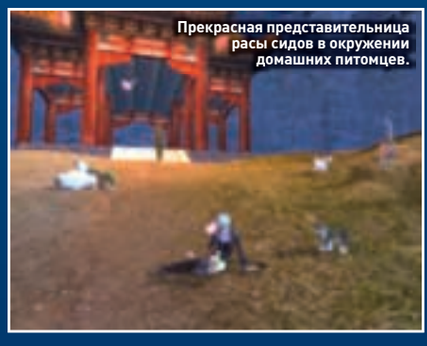
СТАТУС
ЗООМОРФ, ДРУИД, 20-Й УРОВЕНЬ



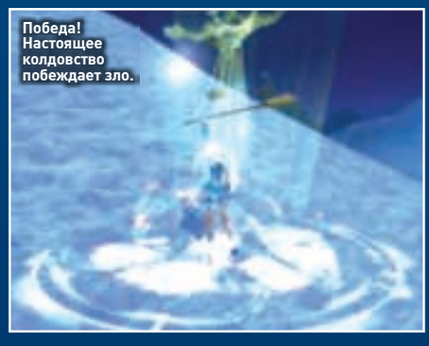
ДИСЛОКАЦИЯ
ДОЛИНА СЕМИ УБИЙСТВ

СВОИМИ РУКАМИ

В Perfect World существуют четыре ремесленные профессии, которыми способен овладеть персонаж вне зависимости от расы и основного вида деятельности. Список ремесел довольно предсказуем и полностью скопирован с World of Warcraft и прочих классических MMORPG. Ковка, портняжное мастерство, ювелирное дело и алхимия – такой незатейливый набор дополнительных знаний может выучить твой герой уже на пятом уровне. Начинающим игрокам нелишне будет освоить первые ступени всех умений. А в будущем придется повышать квалификацию в одном или максимум двух направлениях, поскольку каждый последующий шаг к новому этапу обучения отнимает достаточно много времени и влетает в копеечку. Обучиться мастерству можно у старейшины города. Просветленный выдаст тебе четыре задания: в пределах этого же населенного пункта пообщаться с кузнецом, портным, ремесленником, аптекарем и выполнить их поручения. Задания просты, как все гениальное. Тебя попросят собрать материалы, которые ты без особого труда отыщешь в окрестностях столицы. Но для их добычи придется обзавестись лопатой. Приобретается она у любого торговца за вполне умеренную плату в 2000 монет. Все полезные ископаемые несешь заказчикам. Каждый из них дает тебе по одному знаку в награду. Руны мастерства нужно преподнести старейшине, выбрав в окне диалога опцию «Получить ремесленные навыки». В ту же секунду ты становишься обладателем сакрального знания о том, как своими руками делать вещи, которые требуют первого уровня умения. Чтобы применить теорию на практике и изготовить предмет по одному из рецептов, необходимо иметь в наличии несколько материалов. Их, в свою очередь, можно найти на бездыханных тушках поверженных монстров или приобрести у торговца-NPC.



Прекрасная представительница расы сидов в окружении домашних питомцев.



Победа! Настоящее колдовство побеждает зло.

Лиса-воевода дозором обходит владенья свои.

В Perfect World на каждом углу можно встретить целующуюся парочку.

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ

Предметы создаются при участии уже знакомых тебе мастеров. Кольца – у ремесленника-ювелира, зелья – у аптекаря, остальные по аналогии. Общаясь, например, с фармацевтом, вызываешь меню «Изготовить зелья или талисман» и выбираешь нужный рецепт. Если в твоей сумке припасены все необходимые ингредиенты, то они превратятся в снадобье и тут же появятся в инвентаре. Помни, что поначалу рассчитывать на многое не приходится и на заре своей карьеры ты способен создавать лишь простые вещи. Чтобы получить второй уровень умения и научиться делать серьезные предметы, придется долго набивать руку, постепенно совершенствуя навык. Наблюдай за прогрессом с помощью специальной шкалы в меню изготовления вещей. Как только полоска-индикатор доползет до предельной отметки, смело двигайся к мастеру повышать квалификацию.

Правда, это будет стоить денег и некоторого количества очков «духа». Если созданная вещь не пригодилась тебе самому или ты не сумел ее выгодно продать, не надо отчаиваться. Любой предмет ручной работы можно разобрать у того же NPC и таким образом добыть «топливо», позволяющее быстрее летать. Кроме того, из самодельных предметов, отправленных в утиль, получаются отличные камни бессмертных – самоцветы, просто незаменимые для заточки. Заточка, если кто-то еще не знает, представляет собой способ улучшения предмета, а точнее, всех его характеристик скопом. Чисто теоретически каждый игрок, правильно затачивая свое оружие, имеет шанс стать обладателем наикрутейшего и редкого меча! Однако риск испортить вещь в процессе заточки также очень велик. Так что те, кто любит рисковать, пусть экспериментируют, а затем отправляются пить свое шампанское.

ЧЕТВЕРОНОГИЕ ДРУЗЬЯ

У расы зооморфов есть уникальное умение, позволяющее находить общий язык практически с любым зверем. Тайным знанием о том, как приручать диких животных, обладают только лисы. Имей это в виду, если ты только приступаешь к освоению Perfect World. Но если тебе жалко менять героя или лень начинать все сначала, а завести зверюшку очень хочется, придется подружиться с лисой-зооморфом. У друида (именно так называются представители этого класса) есть целая наука, с помощью которой каждый агрессивный монстрик способен преобразиться и стать верным другом. Механика выглядит приблизительно следующим образом: лисица вылавливает зверя, приручает его и превращает в яйцо. Сей предмет друид относит к немногословной старушке-NPC, которая, в свою очередь, делает из яйца нового пета. Питомец, выращенный в такой скорлупе, доступен любому персонажу вне зависимости от класса и профессии. На этом этапе ты должен пустить в ход свой дипломатический талант и убедить лису продать тебе чудопета подешевле.

Летим навстречу солнцу, ведь синоптики обещали отличную погоду без осадков.

В Perfect World есть дуэльные арены, где можно помериться силами с другими игроками и не получить при этом штрафных очков.

Сиды, как и зооморфы, умеют путешествовать верхом на снежных барсах.

МАЛАХИТОВАЯ ШКАТУЛКА

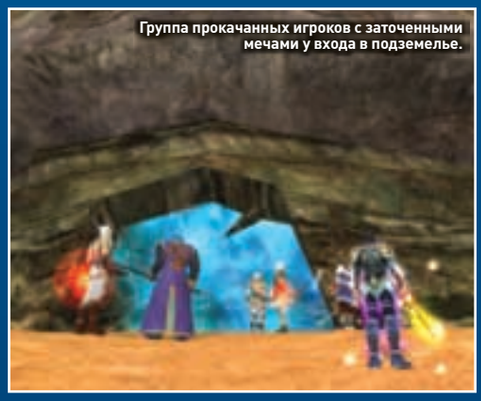
Кроме всего вышеперечисленного, в Perfect World ты способен собственными руками улучшать оружие и броню – с помощью драгоценных камней, которые нужно особенным образом вплавлять в слоты снаряжения героя. При этом у твоей экипировки появляются дополнительные полезные параметры или возрастает уровень уже существующих. Да! Помимо прочей полезности, плавка придает твоим вещам разноцветное свечение. Видимо, чтобы враги видели тебя издалека и начинали бояться на расстоянии. А что, будем вести психологическую войну! Проверить, какие именно эффекты получит предмет, можно в таблицах, опубликованных на официальном сайте www.pwonline.ru. Впрочем, о характеристиках можно судить и по типу самоцветов, которые ты используешь для инкрустации. Например, красная яшма первого уровня дает +6 к урону огнем и +12 к защите от него. Желтый камень добавляет +6 к урону землей и +6 к сопротивлению почвенным заклинаниям. Белая яшма позволяет увеличить на 6 пунктов мощность повреждений, наносимых заклинаниями металла, и плюсует 8 очков к защите от подобной магии. Всего существует 10 типов самоцветов, каждый из них обладает уровнем (максимальный равен 12). Кроме того, существуют камни бессмертных, которые делают оружие и броню на порядок лучше. Украшение твоих предметов такими бриллиантами и называется заточкой. Максимально повысить качество вещей разрешается до +12, но с каждым следующим уровнем шанс успешного применения камня бессмертных заметно снижается. В случае неудачи клинок потеряет все ранее набранные очки, но сам при этом не исчезнет. Так что если есть деньги и желание, то эксперименты можно продолжать до бесконечности.

ЮВЕЛИРНАЯ РАБОТА

Вставить камни в оружие подсобит городской кузнец, улучшить броню поможет портной. Для этого при общении с мастерами выбери в диалоговом окне пункт с романтическим названием «Слияние каменных душ». При желании в дальнейшем тот же самый предмет можно инкрустировать более мощными самоцветами. Однако в этом случае тебе придется предварительно очистить оружие и броню от других камней, в чем помогут наши старые друзья – кузнец и портной. Данная услуга в их прейскуранте обозначается как «Очищающее снаряжение». Обрати внимание, что после сей операции камни не вернутся в инвентарь, а будут уничтожены. Чтобы одежда начала светиться, нужно поместить в нее как минимум два одинаковых камня пятого уровня и выше. Для придания такого же эффекта оружию нужно два идентичных самоцвета уровня не ниже седьмого. При этом уровень самих предметов должен быть соответствующим. Заточить снаряжение с помощью камней бессмертных надо будет у старейшин, вызвав функцию «Усовершенствование снаряжения». Чтобы улучшить оружие, потребуется два камня, броню – один. Для пущей надежности при заточке лучше использовать специальные предметы из магазина, увеличивающие шансы операции на успех. Например, камень неба повышает надежду на успешную обработку, а камень земли позволяет потерять только один уровень улучшения вещи, если обработка не удалась. Сами самоцветы приобретаются у различных NPC: торговец продает камни первого уровня, алхимик – пятого. Кроме того, аптекарь обменивает драгоценности низкого уровня на самоцветы более высокого ранга. Существует еще пара способов добычи заветных кристаллов – приобретение их у других игроков или убийство монстров, с которых может упасть нужный бриллиант. С камнями бессмертных все сложнее. Их придется выменивать у ювелиров, предоставляя взамен 25 осколков вечного камня или три божественных камня.

Резюмируя, могу уверить тебя, что все ремесла хороши, главное – выбрать то, что больше придется по вкусу лично тебе. Ведь существование в Perfect World не ограничивается полетами, и земная жизнь также полна интересных событий. По крайней мере ты всегда найдешь, чем себя занять. **PG**

Противостояние Белого ангела и Черного демона! Просто «Лебединое озеро» какое-то!


Группа прокачанных игроков с заточенными мечами у входа в подземелье.

Стильные одежки помогают не только в мирской жизни, но и в бою!

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

910 р.

Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack (US)

1430 р.

Age of Conan: Hyborian Adventures (US)

2080 р.

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1430 р.

Metal Gear Solid 2: Substance (US)

1300 р.

World of Warcraft: Battle Chest (UK)

1300 р.

Microsoft Flight Simulator X Deluxe DVD (US)

2600 р.

Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)

2210 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

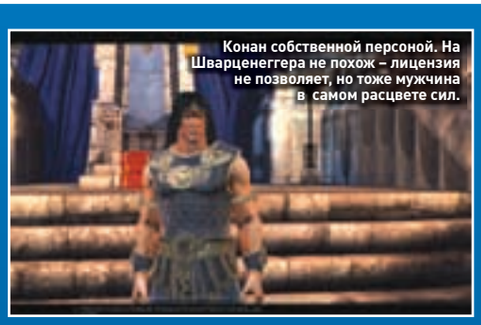
Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

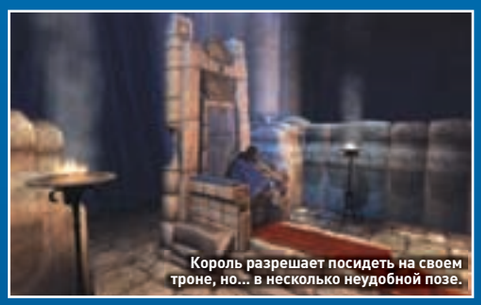
GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

В AoC нет почтовых ящиков, банков и аукционов. Эти функции объединяют в себе торговцы (trader). Поэтому вокруг них всегда собирается много игроков.

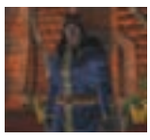

Конан собственной персоной. На Шварценеггера не похож – лицензия не позволяет, но тоже мужчина в самом расцвете сил.


Король разрешает посидеть на своем троне, но... в несколько неудобной позе.

AGE OF CONAN: МИР, ГДЕ ЭЛЬФЫ НЕ ЖИВУТ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. РЫВОК ВПЕРЕД

Age of Conan – пока что единственная MMORPG, в которой я серьезно принялся за развитие второго персонажа, не доведя первого до максимального уровня. Нет, дело не в выборе класса – мне нравятся и Herald of Xotli, и Assassin, в конечном итоге я собираюсь прокачать до 80-го уровня их обоих. Проблема кроется в нехватке игрового контента после 50-го уровня. С 1-го по 30-й квестов хватает с головой, следующие десять уровней можно получить, лишь выполнив все имеющиеся поручения, а дальше хочешь не хочешь часть времени придется бесцельно истреблять врагов.



СТАТУС HERALD OF XOTLI DRAELEN, 71-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ FURY, OLD TARANTIA, KING CONAN'S CASTLE

KILL'EM ALL

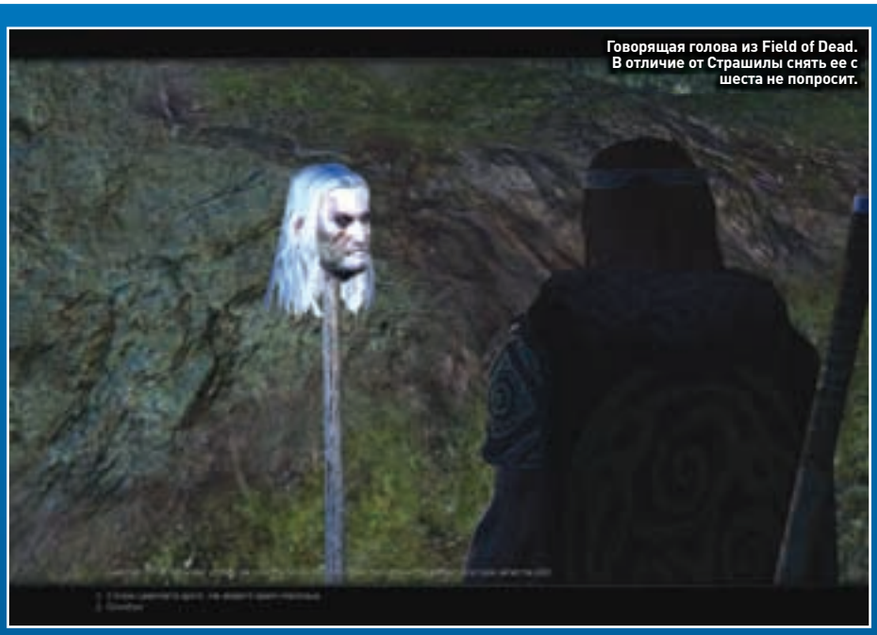
Причем чем дальше, тем больше. На 40-м уровне тебя ждет множество заданий в Noble District в столице Аквилонии и в Field of Dead в Киммерии. Для пятидесятников зона лишь одна – Eiglophian Mountains в той же Киммерии, причем часть квестов в ней до середины июля просто не работала. Но даже если ты выполнишь абсолютно все поручения в вышеназванных регионах, с 40-го до 60-го тебе не прокачаться. Придется заняться монотонным истреблением всевозможной живности в целях получения опыта, то есть гриндом. К счастью, в Funcom удосужились сделать повторяемые квесты, чтобы хоть как-то разнообразить процесс. Итак, если тебе удастся собрать полноценную группу с танком и лекарем, можно отправиться в один из следующих регионов: Oasis of Zaara (вход туда расположен в Purple Lotus Swamp в Стигии), Frost Swamp (вход – в Lacheish Plains в Киммерии), Imirian Ravine (вход – в Poitain в Аквилонии). Обрати внимание, что в конце июля, когда пишутся эти строки, с квестами в Imirian Ravine были проблемы! Чтобы их решить, пришлось обращаться за помощью к гейм-мастеру (сделать это можно с помощью команды /petition «текст сообщения»). Все вышеперечисленные зоны являются приватными для группы, а сила противников подстраивается под уровень игрока, который первым войдет в инстанс. Убийство элитных монстров в данных зонах приносит довольно много опыта, а из здешних боссов можно легко выбить хорошие синие вещи – лучше их только фиолетовые «эпики» и оранжевые «легендарные», хотя последних в игре пока никто не видел.

Кроме того, в катакомбах, что в Noble District, имеется несколько групповых заданий для персонажей 52–62-го уровней. Не сказать, чтобы эта зона мне понравилась, слишком все однообразно, но в любом случае в группе интереснее, чем бегать самому. Есть минус: задания в данном подземелье приносят только опыт и никаких наград. Правда, хорошие вещи можно выбить из боссов в процессе выполнения квестов.

Сам понимаешь, хорошую группу собрать так просто не получится. Особо актуально сие для PvP-серверов, где большинство игроков не стремятся играть танками и лекарями. В этом случае ты можешь посетить виллы в Noble District: их пять (но на 40-м уровне можно попасть только в три), квест на каждую можно брать раз в пять часов. (Видимо, кому-то в Funcom очень нравится цифра 5.) Кстати, убив врагов на всех доступных виллах и выполнив соответствующие задания, ты почти наверняка получишь следующий уровень. Опыт там идет очень быстро, благо концентрация мальчиков (и девочек, а также собачек и других тварей) для битья превышает все разумные пределы. С другой стороны, заниматься геноцидом одних и тех же врагов в ...надцатый раз еще скучнее, чем выполнять те немногие задания, что доступны на этот момент в игре. Кстати, в будущем тебе придется много путешествовать, поэтому стоит обзавестись лошадью – в одном из последних патчей ее стоимость значительно уменьшили, так что к 50-му уровню вполне реально накопить сумму, достаточную для покупки верного скакуна.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

На 60-м уровне ты можешь выполнить очередной квест, продолжающий сю-


Говорящая голова из Field of Dead. В отличие от Страшилы снять ее с шеста не попросит.

жетную линию и тесно связанный с приключениями на Тортаже. Предыдущие два задания доступны на 30-м и 40-м уровнях, а финальное, наградой за которое служит эпический предмет, – на 80-м. На 60-м предстоит отправиться в одну из пещер в Thunder River и найти последнюю часть медальона феникса. В Thunder River можно прокачать еще несколько уровней – поручений поначалу хватает, монстры убиваются легко, а сама зона довольно обширная и красивая: с реками, водопадами и небольшими островками, между которыми переброшены подвесные мостики. Там же находится Prison Colony. В данной области, населенной элитными монстрами, есть несколько квестов, выполнение которых принесет немало опыта. Группа персонажей 69–72-го уровней с хорошим составом может выполнить все эти задания в течение часа.

Aztel's Approach – второй регион, куда стоит отправиться шестидесятникам. Заснеженные горы Киммерии представляют намного больше возможностей, чем Thunder River. Здесь ты найдешь задания для персонажей 60–73-го уровней, а также два подземелья: Halls of Eternal Frost и Aztel's Fortress. Но и враги тут гораздо вреднее: обитатели снежных отрогов любят нападать скопом, а также сбивать противника с ног и оглушать. Приходить сюда лучше начиная с 62–64-го уровней – реже будешь бегать с точки воскрешения. Да и прокачаться до этого все же быстрее и проще в Thunder River. И не забывай о виллах, хотя ближе к 70-му они уже будут сниться в кошмарах.

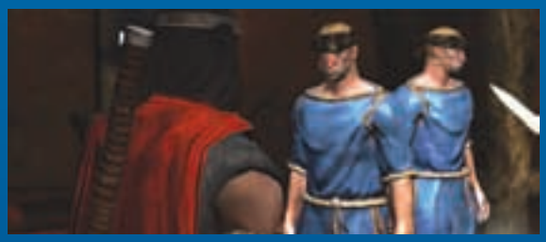
ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

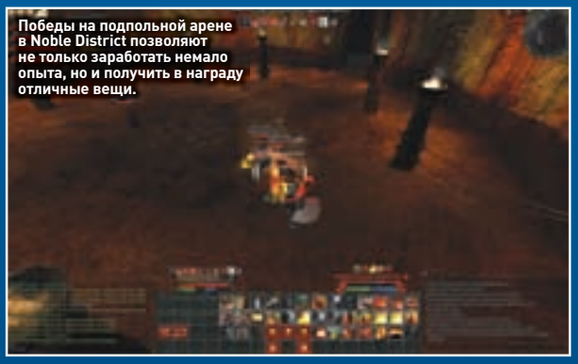
Несмотря на стремительное взросление персонажа, последние де-

Вот такие снежные леопарды бродят по Eiglophian Mountains. Точнее, бродили... Не суть.

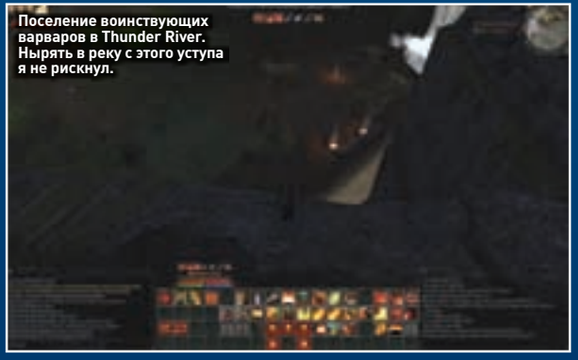
ПОТЕРЯННАЯ ПАМЯТЬ

Многие пользователи жалуются на нестабильность работы клиента Age of Conan, и практически все проблемы связаны с утечками памяти. Особенно это касается 32-битных Win XP и Vista с 2 гигабайтами RAM и меньше – в них, как правило, клиент приходится перезапускать каждые 2-3 часа. В 64-битных системах с большими объемами памяти ситуация выглядит не так плачевно – даже несмотря на утечки, клиенту хватает 4 гигабайт для стабильной работы в течение вечера. Есть еще один неприятный момент: после вылета AoC вследствие нехватки памяти нередко приходится скачивать обновление, размер которого колеблется от 20 до 200 мегабайт. Поэтому, если через какое-то время после начала игры ты обнаружишь проблемы с текстурами, пропадающие элементы интерфейса, неотображающиеся иконки предметов и эффектов, серую карту зоны и другие проблемы с графикой, лучше сразу выйти из игры и перезапустить клиент. Funcom работает над оптимизацией, но пока проблема не решена, а после некоторых патчей только обостряется. Например, одно время клиент зависал на 10–15 секунд, отправляя разработчикам отчет об ошибке. Такие дела.




Победы на подпольной арене в Noble District позволяют не только заработать немало опыта, но и получить в награду отличные вещи.

В Aztel's Approach есть задание на убийство короля обезьян. Перед его появлением нужно истребить десятка два горилл.


Поселение воинствующих варваров в Thunder River. Нырять в реку с этого уступа я не рискнул.

Видишь торчащие из пола монолиты? Это наш Tempest of Set плетет заклинания (spellweaving). Сей режим дает чарам дополнительные эффекты, но имеет кучу недостатков и применяется очень редко.

Живописная панорама Field of Dead. Сразу и не верится, что в этих землях полно оборотней, зомби и другой нечисти.

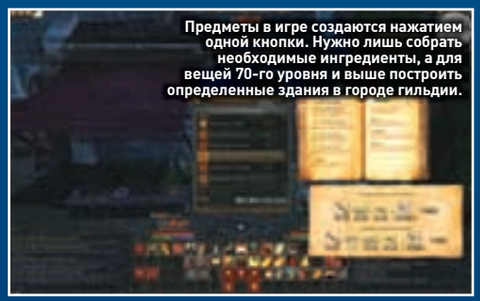
сять уровней получить так быстро не удастся, поскольку необходимое количество опыта значительно увеличивается. Да и зона для семидесятников всего одна – Keshatta плюс несколько групповых подземелий. Квестов мало, и для прокачки придется толпами изводить населяющих Кешатту существ. Стоит ли говорить, что на PvP-серверах в этой зоне происходят постоянные стычки между разными гильдиями? Самые безрассудные охотятся вдвоем-втроем, но чаще всего собираются полные группы или рейды из десяти и более игроков. Обещанной еще к началу июля PvP-системы с особыми наградами за ранги до сих пор нет: она лишь начала обкатываться на тестовом сервере. Поэтому народ развлекается как может – больше от скуки.

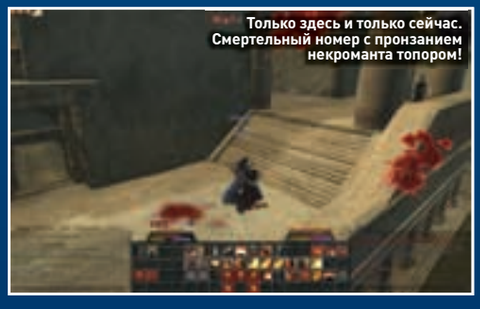
Другим разочарованием для многих игроков явилась несбалансированная система экипировки. Суть такова: в каждом из сделанных игроками предметов есть отверстия для вставки камней, повышающих характеристики персонажа. Камни падают с NPC-врагов, их можно огранять, придавая им те или иные свойства. Многие игроки собирают камни на увеличение урона и вставляют их во все элементы брони и оружие. Стоит сие удовольствие недешево, ведь именно на эти камни существует большой спрос, но обладатели такой экипировки способны сокрушать большинство противников буквально с одной комбо. Тяжело бронированные классы вообще становятся машинами смерти: обладая хорошей защитой и неслабым здоровьем, они способны убивать магов и жрецов с нескольких ударов. Официальные форумы Funcom полны сообщений о дисбалансе. Но вместо того, чтобы ослабить камни, увеличивающие повреждения, в последнем патче разработчики снизили защитные свойства экипировки! Это только обострило проблему – скорее всего, далее последуют другие изменения, например ограничение максимального урона в PvP или перебалансировка всех ударов и умений. Хотя последнее кажется практически неосуществимым, особенно на фоне того, что исправление различной скорости анимации у персонажей мужского и женского пола заняло у Funcom два месяца. Остается лишь надеяться, что остальные критичные недочеты будут исправляться оперативнее.

ВЗГЛЯД В СТОРОНУ

Не будем забывать, что многие MMO прошли через изменения в механике игры, особенно в плане сражений между игроками. EverQuest 2, изначально рассчитанная на PvE, обзавелась вполне популярными PvP-серверами. Боевая система WoW не раз подвергалась изменениям, взять хотя бы PvP-экипировку, введение diminishing returns и resilience. Точно так же поступила Turbine: соответствующие изменения внесены обновлением Book 14, которое было установлено на серверы LotRO в конце июля. С другой стороны, у механики PvP в «Конане» даже в ее нынешнем виде полно поклонников, а идеального баланса между всеми 12 классами не будет никогда. К слову, Funcom уже думает о том, чтобы добавить новые классы. На что игроки решительно отвечают: «Нет! Мы хотим больше регионов, оригинальных заданий и предметов». Посмотрим, что принесет нам день грядущий, ведь осенью-зимой нас ждет еще несколько крупных MMO-релизов, да и работа над Conan не закончилась. До встречи через месяц! **PG**

Я твое отражение... Многочисленные глюки с отрисовкой модели герольда при переходе в форму ктулху и обратно до сих пор не исправлены.


Предметы в игре создаются нажатием одной кнопки. Нужно лишь собрать необходимые ингредиенты, а для вещей 70-го уровня и выше построить определенные здания в городе гильдии.


Только здесь и только сейчас. Смертельный номер с пронзанием некроманта топором!

подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ
ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ
КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

Игровая зона
с новейшими играми

Блиц-интервью
и автограф-сессии
с ведущими разработчиками

ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

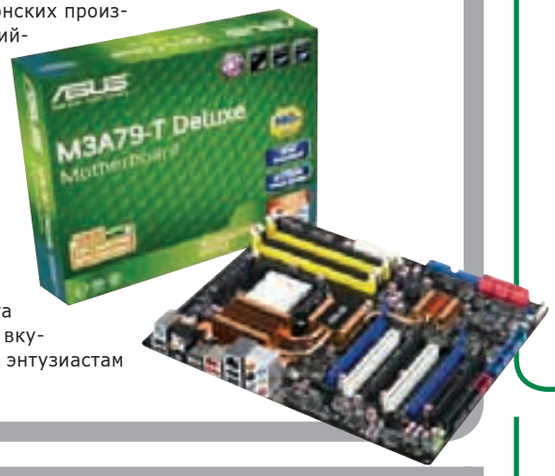
ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев

...и многое
другое!

(game)land

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Скоро в продаже появится материнская плата ASUS M3A79-T DELUXE. Она создана на базе чипсета AMD 790FX/SB750, оснащена четырьмя слотами PCIe 2.0 x16, поддерживает процессоры с энергопотреблением 140 Вт и технологию ATI Quad CrossFireX. В комплект поставки входит программа для разгона AMD OverDrive. Присутствует и технология ASUS Express Gate. Плата поддерживает технологию для точной настройки напряжения питания Precision Tweaker 2, обеспечивает изменение напряжения питания северного и южного мостов и памяти DRAM с шагом 0.02 В. По заявлениям производителя, в схемах питания M3A79-T DELUXE используются высококачественные детали, в частности транзисторы с низким сопротивлением для уменьшения потерь при переключении и снижения тепловыделения, дроссели с ферритовыми сердечниками и твердотельные полимерные конденсаторы от ведущих японских производителей (гарантийный срок службы модуля VRM – 5 тысяч часов). Плата работает с памятью DDR2 1066/800/667/533 (DDR2 1066 поддерживается только процессорами AM2+). Есть мнение, что именно эта плата придется по вкусу оверклокерам и энтузиастам всех мастей.



СТОП, СНЯТО!

Компания Creative решила попробовать себя в сфере любительских фото- и видеокамер. Устройство под названием Creative Vado Pocket Video Cam предлагается в серебристом или ярко-розовом корпусе. При весе менее 90 г рассматриваемая камера обладает богатым спектром возможностей. Она имеет встроенную память емкостью 2 Гбайт и сменный аккумулятор. Всего одного нажатия кнопки достаточно для быстрого начала записи. Разрешение видеозаписи – 640x480 точек. Кроме того что Vado делает предельно простой и быстрой запись видео, она также упрощает и ускоряет передачу и публикацию результатов съемки. Благодаря встроенному разъему USB камера подключается к компьютеру, как обычная флешка. Встроенное программное обеспечение позволяет пользователю копировать видеозаписи на компьютер или легко загружать их на серверы YouTube или Photobucket. Для новой видеокамеры Vado уже доступно множество полезных аксессуаров, а именно удобный чехол для переноски, запасной аккумулятор, адаптер питания и док-станция, а также аудиовидеокабель для подключения к телевизору. Цена ее всего $140.

«ВИНТЫ» В МИНИАТЮРЕ

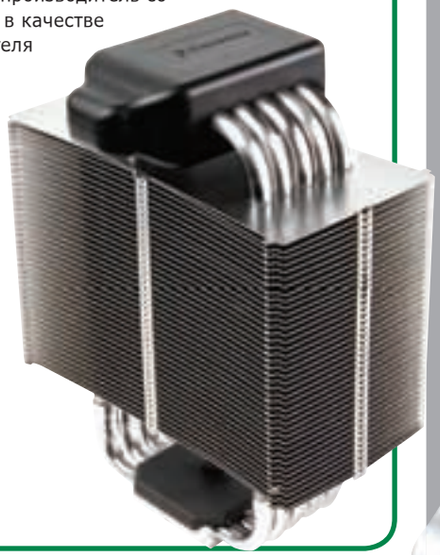
Не так давно компания Verbatim представила на суд пользователей сверхлегкий диск в форм-факторе 2.5" – модель отличалась емкостью 500 Гбайт. И вот теперь анонсирована черная версия 150-граммового внешнего жесткого диска Premium Black Edition с объемом памяти 250 Гбайт. Элегантные внешние накопители информации с крепким корпусом и мягким на ощупь резиновым покрытием отличаются от аналогов прежде всего весом. Правда, и размеры его настолько малы, что диск легко помещается на ладони.
Внешние накопители позволяют пользователям ПК быстро и просто записывать большие объемы информации. Благодаря скорости вращения шпинделя диска 5400 оборотов в минуту достигается максимальная пропускная способность стандарта USB до 480 Мбит/с. Питание осуществляется через USB-порт. Удобная в использовании программа Nero BackItUp 2 Essentials, входящая в комплект поставки, поможет в процессе резервного копирования информации.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ МОЩНЕЕ?

Компания Cooler Master известна, наверное, каждому компьютерному пользователю. Это один из ведущих производителей комплектующих: корпусов, блоков питания, систем охлаждения. На этот раз американская марка отличилась БП, который был сертифицирован по стандарту 80 Plus Silver. Напомним нашим читателям, что стандарт 80 Plus обязывает блоки питания работать с КПД не ниже 80%. В свою очередь модифицированный 80 Plus Silver поднимает эту планку до 88%. По заявлению представителей Cooler Master, поддержка такого стандарта в блоке высокой мощности Cooler Master UCP 900W стала возможна благодаря инновационным разработкам компании. Блок достиг небывалого уровня эффективности во многом вследствие грамотной компоновки монтажной платы и превосходным компонентам, которые были использованы при сборке. Среди аспектов, повлиявших на КПД, следует отметить первоклассные схемы плавного пуска, огромное количество твердотельных конденсаторов, технологию прямой коммутации с непрерывным активным демпфированием в сочетании со схемой стабилизации выпрямленного сетевого напряжения и другие внедрения.

ВМЕСТО ВОДЫ

О новом продукте от компании Danamics еще три месяца назад было известно немногое. Речь шла о конструктивно новом подходе в области охлаждения. Теперь стало известно, что производитель собирается использовать жидкий металл в качестве хладагента. Сейчас на сайте изготовителя уже представлена информация о скором поступлении охладителя в продажу. Он использует электромагнитную помпу, которая работает без применения движущихся частей. Такой подход позволяет полностью устранить шум и вибрации. Пока тестовые образцы недоступны прессе, однако уже сегодня можно утверждать, что благодаря интенсивно циркулирующим потокам жидкого металла в тепловых трубках эффективность Danamics LM10 (именно так назван кулер) будет очень высокой. Ориентировочно первые образцы должны появиться уже в сентябре, так что, как только будет возможно, мы испытаем столь необычное устройство.



РЕАЛЬНЕЕ НЕКУДА!

Начнем с того, что Philips объявила о расширении ассортимента игр, поддерживающих технологию amBX. После договора с игровым издателем Codemasters игры Overlord, Clive Barker's Jericho, Turning Point: Fall of Liberty, Rise of the Argonauts и Operation Flashpoint 2 смогут поддерживать устройства из серии игровой ПК-периферии Philips amBX. Кроме того, Philips amBX поддерживается достаточно популярными Broken Sword: The Angel of Death от THQ, Toca Race Driver 3 от Codemaster, DEFCON от Introversion и rFactor от ISI.

Но что же такое Philips amBX? По заявлениям разработчиков, эта технология дает новое определение тому, как геймер взаимодействует с ПК. Свет, цвет, звук, вибрация и потоки воздуха позволяют расширять игровую атмосферу, подводя игрока еще ближе к действию и погружая его в обстановку игры с помощью сенсорной стимуляции.

Пилотная серия периферийных устройств с поддержкой amBX включает в себя пару дополнительных источников света (левый и правый), несколько колонок, сабвуфер, пару настольных вентиляторов, вибрационную манжету и направленный светильник, совмещенный с блоком управления. Оба источника света меняют цвет и интенсивность освещения в контексте происходящего на экране. Поддерживается 16 миллионов цветовых оттенков. RGB-светодиоды способны отражать многие игровые ситуации. Сюда входят как мгновенные вспышки – от белых молний до алых взрывов, так и более плавные световые эффекты – от завораживающего мерцания костра до спокойного голубого неба.

Также компания планирует доработать модель, чтобы она могла передавать и запахи игры. Пока проблема заключается в том, что неизвестно, как очистить помещение от аромата, который уже не актуален. Также не совсем понятно, какие именно запахи планируется воспроизводить. Официальных заявлений от Philips по этому поводу не поступало.

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Заменить мышь чем-то более оригинальным пытались многие производители, однако в полной мере прижился лишь тачпад, который активно используется в ноутбуках. Беспроводные технологии вкупе с совмещением мыши с клавиатурой позволили компании Sandberg выпустить компьютерный манипулятор для лентяев. Сидя на диване или даже лежа на кровати, пользователь может управлять свой системой без особых проблем. А уж если речь идет об играх, которые не требуют от геймера повышенной ловкости, то Sandberg Touchpad Keyboard будет крайне полезным приобретением. В качестве беспроводного интерфейса применяется радиосигнал. Клавиатура использует стандартную в таких случаях частоту 2.4 ГГц. Отметим, что производитель обещает уверенную работу в радиусе 10 метров. Клавиатура оснащена помимо стандартных клавиш также блоком управления Windows Vista Media Center. Питается она от пальчиковых батареек формата AA. Стоит рассмотренная модель всего $100 – много это или мало, решит сам покупатель.

КУЛЕР ДЛЯ ПАМЯТИ

Под маркой Thermaltake выпускается великое множество кулеров для различных компонентов системы. Львиная доля из них называется «орбами» (от англ. Orb). Все они хороши, технологичны и одинаково полезны! В их строю прибавилось – теперь в магазинах можно найти кулер для оперативной памяти Thermaltake RamOrb. Внешне он напоминает все те же процессорные кулеры, только в миниатюре.

Фактически это два радиатора, один из которых устанавливается на модуль памяти, и вентилятор. В основе конструкции тепловая трубка. Скорость вращения последнего составляет 4500 оборотов в минуту, при этом уровень шума не превышает 20 дБ.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

В ПОЛНЫЙ ГОЛОС

Тест звуковых плат

Звуковые карты переживают сегодня не лучшие времена. На полках магазинов теснятся красочные коробки Creative, изредка встречается продукция менее известных производителей. Причина тому – современные материнские платы, оснащенные неплохими встроенными аудиоплатами. Даже самые дешевые модели предлагают достаточный для работы и игр 5.1-канальный звук. Что уж говорить про материнки среднего класса и выше: та же ASUS изготавливает для них полноценные аудиокарты, устанавливаемые в специальный разъем. Мы взяли шесть актуальных для российского рынка звуковых карточек, чтобы сравнить их потенциал и выяснить, есть ли резон их покупать при наличии интегрированной аудиоплаты.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

AUDIOTRAK PRODIGY HD2
AUZEN X-FI PRELUDE 7.1
ASUS XONAR DX
CREATIVE X-FI XTREMEGAMER FATAL1TY
M AUDIO REVOLUTION 5.1
TERRATEC SOUND SYSTEM AUREON 7.1

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Откровенно говоря, среди звуковых плат в последние годы практически не было революционных моделей. Creative не жалеет позолоты для своих карточек: даже пластинка для крепежа платы в корпусе окрашена в этот гламурный цвет. Но вот технические отличия между моделями X-Fi можно пересчитать по пальцам. Звуковые карты других производителей вообще редко попадаются на полках магазинов и выглядят весьма скромно на фоне Creative. Скажем сразу: тестирование не выявило явных «лузеров» или финалистов: на хорошей тестовой акустике все платы звучали на полную мощность, искажения практически отсутствовали, игры даже и не думали запинаться или терять кадры в секунду. Тем не менее мы прослушивали музыкальные композиции различных направлений, чтобы выявить какие-либо особенности плат. Также тестировали платы в игре Crysis, на максимальных настройках в среде Windows XP Professional с установленным DirectX 9.0c. Второй по важности параметр аудиоплаты – ее функционал, количество и тип выходных разъемов, возможности расширения, какие-либо фирменные примочки и фишки производителя. Также не секрет, что часто в retail-комплекте поставляется неплохой набор софта: начиная от фирменных утилит для конвертации аудио и кончая достаточно мощными любительскими программами для создания и микширования композиций, функциями синтезатора и многим другим. Разумеется, комплект ПО также отчасти влиял на оценку.
Многие производители выпускают несколько модификаций по сути одной и той же платы. В процессе тестирования мы сравнивали ее с аналогами и указывали на значимые отличия, чтобы ты мог при необходимости выбрать наиболее подходящую версию. В особенности это относится к продукции Creative, предлагающей чуть ли не десяток модификаций платы X-Fi.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
Abit IP35 PRO (чипсет Intel P35)
ВИДЕОКАРТА:
ATI Radeon HD 3870, 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
2x Samsung 80 Гбайт SATA II (RAID 0)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:
LG GSA-H62N
БЛОК ПИТАНИЯ:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

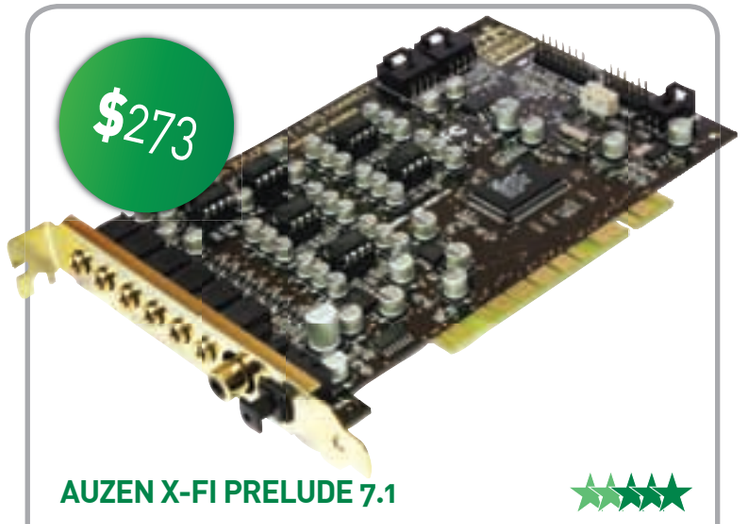
Наверняка многие зададутся вопросом: если современные материнские платы оснащены неплохими встроенными аудиокартами, какой смысл переплачивать (причем зачастую немалые деньги) за дополнительную плату? Ответ очевиден, и мы вынуждены признать, что, не будучи прирожденным аудиофилом и любителем мучить соседей звучанием любимых игр, ты не имеешь серьезного повода для апгрейда. Особенно если тебе достаточно недорогих колонок начального уровня. И даже если ты захочешь лучшего звука, в первую очередь необходимо заменить именно акустику и только потом приниматься за апгрейд звуковой системы компьютера. Это все имеет смысл, когда у тебя достаточно свежие компьютер и материнская плата (не старше двух лет). В старых системах интегрированный звук не настолько сильный, поэтому докупать аудиоплату придется в любом случае.
Что же ты получаешь, платя несколько тысяч рублей за красивую позолоченную железку? Первое видимое отличие – широкий потенциал платы. Встроенная звуковая карточка рассчитана лишь на подключение акустики и микрофона. При присоединении отдельной платы функционал на голову выше. Доступно намного больше опций, таких как, например, оптические, коаксиальные, MIDI – входы и выходы, дополнительные регуляторы звука и басов. Если на данный момент нет в них необходимости, то можно для начала приобрести звуковую плату вроде той же Creative X-Fi, а потом докупить к ней внешнюю панель со значительно большим количеством портов и разъемов. Примерно такие же возможности открываются перед владельцами плат Terratec и M Audio.
Другое важное отличие – у звуковой платы имеется собственный встроенный процессор. Он заметно повышает общую производительность системы, особенно если используется не самый мощный процессор, а также улучшает позиционирование и качество звука. Многие аудиоплаты имеют на борту оперативную память, что также ускоряет работу, позволяет проводить более глубокую обработку звуков, что не под силу встроенным звуковым карточкам. Соответственно многие программы для работы со звуком просто не смогут реализовать свои возможности, если в компьютере только встроенная плата.
Не стоит и говорить о том, что построить качественный домашний кинотеатр с использованием дорогой акустики невозможно, так как мощности встроенного звука просто не хватит, чтобы «накормить» колонки должной порцией аудио.

В разделе «Методика тестирования» мы не указали один из главных критериев аудиоплат – соотношение цены и качества. Зачастую пользователь переплачивает буквально за пару разъемов, которые не нужны ему в принципе, причем стоимость платы возрастает в несколько раз. Рекомендуем тщательно продумать, что именно ты планируешь подключать к плате, и если ассортимент твоего оборудования ограничивается акустикой, не обращай внимания на другие опции звуковых плат, они просто тебе не пригодятся. С другой стороны, не стоит связываться с совсем малоизвестными карточками, так как велик риск их несовместимости со многими современными играми. К сожалению, множество отличных аудиоплат в свое время не сыскали популярности по причине отсутствия стабильных драйверов. К счастью, мы с такими не столкнулись.

AUDIOTRAK PRODIGY HD2

ПРОЦЕССОР:	Envy24HT-S
ЦАП:	AK4396 192 КГц, 24-бит
АЦП:	AK5353 96 КГц, 24-бит
ШИНА:	PCI
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:	96/120 Дб A
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ:	оптический S/PDIF, 1.8" вход/выход, 2x 3.5 мм выхода
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ:	н/д
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:	возможность инсталляции операционных усилителей Fairchild NE5532
ПО В КОМПЛЕКТЕ:	EWDM-драйвер на основе технологии ESI

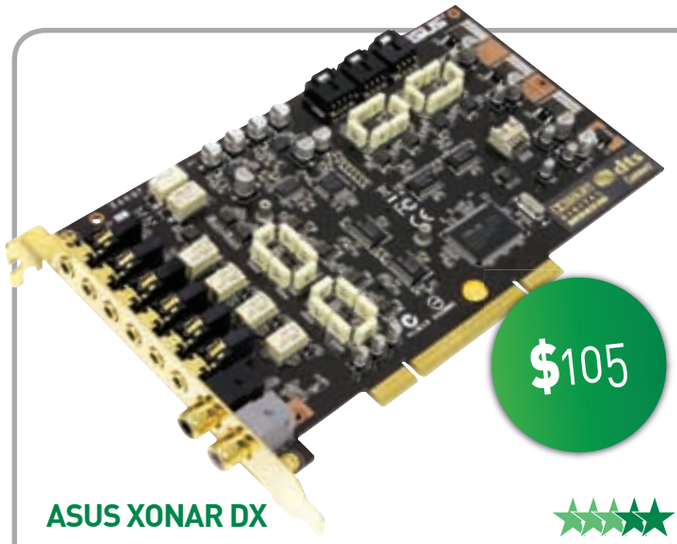
Как видно из списка тестируемых карточек, к нам попали модели разных классов: от сравнительно недорогих до полупрофессиональных. Как раз ко второму типу и относится Audiotrak Prodigy HD2. Опустим ее яркую предысторию, известную лишь небольшому числу поклонников, и перейдем к фактам. Главная особенность платы – профессиональные ЦАП (цифроаналоговые преобразователи), аналогов ее среди недорогих плат практически не существует. Разумеется, это кардинальным образом влияет на качество звука, чистоту и возможности настройки (которые весьма широки благодаря непростым, но функциональным драйверам).
Другая важная фишка – возможность замены операционных усилителей на более мощные. Впрочем, эта функция будет полезна скорее профессионалам, нежели любителям. Простым игрокам понравится высочайшее качество звука, полное отсутствие искажений, особенно если плата работает в паре с достойной акустикой. Кстати, максимальное число каналов Audiotrak Prodigy HD2 – всего два, так что о мультимедиасистеме и пяти или семи динамиках придется забыть. Вывод: звуковая плата предназначена для того, чтобы удовлетворить требования пары колонок практически любого класса. Особенно подойдет ценителям музыки и аудиофилам. Если ты собираешься играть или смотреть кино, обрати внимание на другие модели. Если не удается найти эту модель в продаже – не отчаивайся. В России ее действительно очень сложно встретить в рознице, особенно в небольших городах. Но в то же самое время найти соответствующую ей по уровню и возможностям настройки плату не так-то просто. Поэтому рекомендуем поискать ее на западных аукционах и в интернет-магазинах, на том же ebay.com ее можно приобрести за 80 долларов, и она всегда есть в наличии. Также рекомендуем попробовать любительские версии драйверов, которые заметно расширяют возможности этой карточки и иногда серьезно улучшают качество звука. Правда, чтобы она воспроизводила действительно хороший звук, стоит подыскать соответствующую ей по уровню акустику. Иначе добиться от нее классного звука будет трудно.



AUZEN X-FI PRELUDE 7.1

ПРОЦЕССОР:	Creative X-Fi CA20K
ЦАП:	четыре AKM AK4396VF 96 КГц, 24-бит
АЦП:	AKM AK-5394 96 КГц, 24-бит
ШИНА:	PCI
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:	120 Дб
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ:	2x 3.5 мм аудиовхода, 4x 3.5 мм выхода, S/PDIF in/out, коннектор передней панели,
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ:	EAX ADVANCED HD, X-Fi CMSS, X-Fi Crystalizer
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:	слот OPAMP, 64 Мбайт встроенной памяти
ПО В КОМПЛЕКТЕ:	Creative X-Fi Driver

Малоизвестная новинка от Auzen стала первой звуковой картой за последние годы, использующей процессор Creative, которая обычно предпочитает единолично выпускать продукцию на своих чипах. Сама плата характеризуется четырьмя мощными ЦАП с частотой 96 КГц, а также встроенными 64 мегабайтами памяти. Она позиционируется как продукт для продвинутых геймеров, обладающий 7.1-канальной акустикой. В принципе с этим можно согласиться: здесь полная поддержка всех технологий трехмерного звука, дополнительная память, которая теоретически должна прибавлять несколько FPS в играх. Фактически это та же Creative X-Fi, только модифицированная – за счет иных чипов ЦАП.
Зато звук, выдаваемый платой, просто поражает! Игры буквально оживают, трехмерные звуковые эффекты блуждают по комнате, заставляя оглядываться. Плата одинаково качественно воспроизводит как тихие низкочастотные мелодии, так и быстрые проигрыши на верхах. Мощный сабвуфер будет обеспечен работой на все сто, а классическая мелодия прозвучит без запинки и искажений. Это плата не просто для продвинутого, но крайне требовательного геймера.
Здесь также можно порекомендовать любительские драйверы. Их пишут сами пользователи, энтузиасты и эксперты в области аудиоплат. Надо сказать, что Creative, являясь безусловным лидером рынка, зачастую делает весьма неприятные ляпы и недоработки в своем программном обеспечении. Из-за этого отличные с технической точки зрения карточки не всегда используют все свои возможности на сто процентов. В особенности это относится к многоканальным акустическим системам – 5.1 или 7.1, где от реализации программного обеспечения зависит качество распределения звука в трехмерном пространстве. Важно будет упомянуть, что не стоит гнаться за каналами, забывая о качестве динамиков. Приобрести 5.1-канальную систему можно и за небольшие деньги, но каково будет качество воспроизведения и компенсируется ли оно виртуальным объемным звуком? Иногда лучше начать даже с 2.1-акустики, но высокого уровня.



ASUS XONAR DX

ПРОЦЕССОР: Asus AV 100
ЦАП: Cirrus-Logic CS4398 192 КГц, 24-бит
АЦП: Cirrus-Logic CS4362A 192 КГц, 24-бит
ШИНА: PCI-Express 1X
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ: 116 Дб
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ: 1x 3.5 мм аудиовхода, 4x 3.5 мм выхода, S/PDIF in/out, Aux-in (аналоговый вход для ТВ-тюнера), выход на переднюю панель
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ: Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro-Logic IIx, DS3D GX 2.0, VocalFX
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: н/д
ПО В КОМПЛЕКТЕ: Portable Music Processor Lite, MCE Software Kit, RightMark Audio Analyzer 6.0.6

Всемирно известная компания ASUS продолжает осваивать новые для себя рынки и не так давно представила несколько аудиоплат, одна из которых – недорогая модель Xonar DX. В отличие от многих других современных карточек она предназначена для разъема PCI-Express 1X. Толку в этом мало: производительности PCI-шины хватает аудиоплате за глаза, но раз ASUS решила сделать подобный шаг в будущее, винить ее сложно.
Плата основана на процессоре собственной разработки ASUS – AV100. По своим характеристикам и возможностям он заметно превосходит интегрированные решения, готов работать в режиме 7.1 и при этом стоит очень недорого. Но тесты не выявили должной глубины эффектов в играх, позиционирование также не было идеальным. Трудно в немногих строчках описать все впечатление от звучания ASUS, скажем лишь, что, когда мы подключили к нему мощную 2.1-акустическую систему, она проявила себя намного лучше, нежели в трехмерных игрушках. Если не увлекаться стереоэффектами, то и в условиях пяти колонок и сабвуфера ASUS Xonar DX на ура справлялась с различными музыкальными композициями. Правда, в классических мелодиях порой проскальзывала фальшь, однако нельзя требовать идеала за 100 долларов.
В играх, если подключить серьезную двухканальную акустику с сабвуфером, звук становится намного внушительнее, нежели при работе с системой 5.1 среднего класса. По нашему мнению, уже в который раз всему виной недостаточно оптимизированные драйверы. ASUS вполне можно понять – это первый подобный продукт для нее, и то, что он хотя бы стабильно работает, уже большой шаг вперед! Возможно, через пару месяцев выйдет заметно обновленный пакет системного ПО для Xomar DX, который исправит все недочеты при работе с многоканальной акустической системой. Также известно, что ASUS не собирается останавливаться на достигнутом и в скором времени представит еще несколько моделей аудиоплат. Вполне возможно, этот непростой рынок покорится компании.

CREATIVE X-FI XTREMEGAMER FATAL1TY

ПРОЦЕССОР: X-Fi CA20K1
ЦАП: 96 КГц, 24-бит
АЦП: 96 КГц, 24-бит
ШИНА: PCI
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ: 116 Дб
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ: 1x 3.5 мм аудиовхода, 4x 3.5 мм выхода, S/PDIF in/out, Intel HD Audio, выход на переднюю панель
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ: X-Fi CMSS-3D Surround, X-Fi CMSS-3D Headphone, X-Fi Crystalizer, EAX 4.0,
ДОПОЛНИТЕЛЬНО: 64 Мбайт памяти
ПО В КОМПЛЕКТЕ: драйверы Windows, Creative Software Suite

На момент написания этих строк Creative уже анонсировала новую плату из линейки X-Fi, носящую шильдик Titanium. К сожалению, нам не удалось взять ее на тест, в продаже она также должна появиться не скоро, поэтому твоему вниманию предлагается обзор одной из самых популярных моделей любительских звуковых плат от Creative.
То, что ей дано имя самого известного геймера, однозначно указывает на принадлежность платы к игровому классу. X-Fi прекрасно проявила себя во взаимодействии с 7.1-канальной акустикой, четко отработав весь спектр частот. Что интересно, плата хорошо выступила как с достаточно дорогой системой, так и с откровенно дешевой. Расширенная поддержка практически всех существующих стандартов и технологий трехмерного звука буквально погружает тебя в игру, особенно если колонки расставлены правильно. Creative X-Fi не вышла в лидеры при тестировании ее с двумя hi-end-динамиками, но во всех остальных случаях честно отработала свои деньги. Главное техническое отличие версии Fatal1ty от обычной – наличие встроенных 64 Мбайт памяти. Оперативные тесты в Crysis показали, мягко говоря, условное различие: результаты платы с памятью и без отличались одним кадром в секунду. А ведь именно для ускорения работы в игровых приложениях и была реализована эта технология. Вполне возможно, что разница практически незаметна на мощном компьютере, на слабой машине прирост может быть ощутимым. Не секрет, что обработка звука – достаточно ресурсоемкое занятие, особенно когда речь идет о разводке аудиопотока на несколько каналов, регулировке уровня звука, размещении эффектов и заранее запрограммированных сэмплов. Здесь все зависит от программного обеспечения – какую именно часть этой работы они отдают центральному процессору. Вполне возможно, что Creative помешала сама себе, не запрограммировав четкую работу процессора и памяти. В будущем мы проведем новые тесты карточек со встроенной памятью, а тебе порекомендуем попробовать любительские драйверы, которые, вероятно, могут более эффективно использовать столь разрекламированную память.

$85

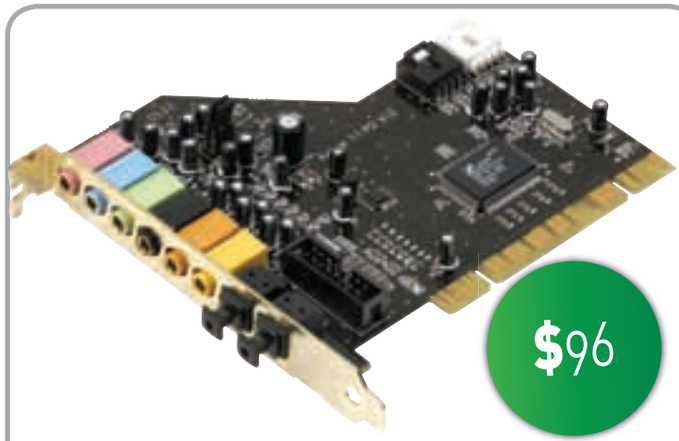
M AUDIO REVOLUTION 5.1

ПРОЦЕССОР:	VIA Envy24GT
ЦАП:	AKM 4358 192 КГц, 24-бит
АЦП:	AKM 5365 96 КГц, 24-бит
ШИНА:	PCI
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:	112 Дб
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ:	2x 3.5 мм аудиовхода, 4x 3.5 мм выхода, S/PDIF
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ:	EAX, A3D, SRS TruSurround XT, SRS Circle Surround II, ASIO 2, Mac OS X Core Audio
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:	н/д
ПО В КОМПЛЕКТЕ:	драйверы, WinDVD5 OEM, Ableton Live4 Demo, набор семплов ProSessions Sample Collection, демонстрационный альбом Tranquility Base WMA9 Surround, игра WakeBoarding

Еще одна музыкальная плата в нашем обзоре. Благодаря проверенному и очень мощному процессору VIA Envy25GT и высококачественным ЦАП Revolution 5.1 блестяще справилась с нашим тестовым плей-листом как в 2.1-, так и в 5.1-канальном режимах. Плата ярко проигрывала весь спектр частот, даже классические композиции звучали выдержанно, глубоко и практически идеально. Мы можем порекомендовать эту модель для постройки домашнего кинотеатра hi-end на базе ПК.

В играх она не стала аутсайдером, но отзвучала ровно на свою стоимость. Несомненно, эффекты были куда более глубокими, нежели на любой встроенной карточке, но ощущения трехмерного звука, как на Creative X-Fi, не наблюдалось. Зато второе применение карточки легко найдет начинающий диджей: многие полупрофессиональные программы отлично работают в составе с Revolution 5.1 (недаром компания выпускает массу оборудования для музыкантов), драйверы имеют много гибких настроек, отличаясь при этом стабильной работой.

Вердикт вполне очевиден: недорогая, но очень удачная плата для любителя музыки. Если он при этом любит трехмерные игры, то разочарован точно не будет. Конечно, она не сравнится со встроенными решениями. И если у тебя есть сомнения – стоит ли приобретать дополнительную звуковую карточку, или во сколько это обойдется, – модель от M Audio будет отличным вариантом для покупки. Особенно если нет возможности вкладывать лишние средства в компьютер. Кстати, в пользу этой модели говорят отличные драйверы, благо разработчики из M Audio не новички на рынке цифрового звука. Тут даже не следует рекомендовать любительские драйверы (Ура! – *Прим. ред.*) – их не так много, а официальная версия и без того позволяет крайне гибко управлять всеми функциями и возможностями платы. Рекомендуем попробовать подключить к этой плате электронную диджей-установку для начинающих – может быть, ты откроешь для себя новое увлечение.



$96

TERRATEC SOUND SYSTEM AUREON 7.1

ПРОЦЕССОР:	VIA Envy24GT
ЦАП:	192 КГц, 24-бит
АЦП:	96 КГц, 24-бит
ШИНА:	PCI
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:	106 Дб
ВХОДЫ И ВЫХОДЫ:	1x 3.5 мм аудиовход, 4x 3.5 мм выхода, S/PDIF, коннектор внешней панели
ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИЙ:	EAX 2.0, 4G Sound, A3D 1.0, MacroFX, ZoomFX,
ДОПОЛНИТЕЛЬНО:	н/д
ПО В КОМПЛЕКТЕ:	драйверы Windows, WinDVD OEM, Algorithmix Sound Rescue

Мощная мультимедиаплата с популярным у производителей процессором VIA Envy24GT. Нам понравилось ее звучание как в играх, так и в различных музыкальных композициях. Но звезд с неба она не хватает. Единственное яркое пятно в Terratec Sound Aureon 7.1 – необычайно глубокие и кристально чистые басы. Причем практически на любой акустике. Подключив динамики стоимостью около 100 долларов, мы попытались выкрутить их на максимум, и даже в этом режиме звук был вполне приличным, все искажения лежали исключительно на совести динамиков. Дорогие колонки и вовсе определили эту карточку как решение для любителя тяжелой музыки. В играх ситуация была схожей: взрывы и рев моторов буквально сотрясали стены, низкие частоты вырывались толпой из скромной и недорогой платы. Вполне возможно, что это особенность драйверов. Кстати, к ним есть пара претензий: во время тестов, а именно запуска Unreal 3, вылетела ошибка Direct Sound. Проблема повторилась минут через 10, после чего мы скачали с сайта производителя самую последнюю версию программного обеспечения, предварительно стерев старые драйверы. Далее такой проблемы не возникало.

Кстати, возможности Aureon 7.1 можно заметно расширить, докупив панель с дополнительными выходами и разъемами. Впрочем, подобной особенностью никого не удивишь: панели расширения выпускают многие производители.

Для тех, кто не планирует установку многоканальной акустической системы, порекомендуем модель Aureon 5.1, которая стоит заметно дешевле. Эту плату мы не тестировали, но, по отзывам коллег, она также неплохо справляется со своими обязанностями. Не менее интересным вариантом выглядит модификация платы в комплекте с внешней панелью, существенно расширяющей возможности карточки. Стоит комплект ощутимо дороже, и не так часто встречается в продаже, особенно в российской глубинке. Тем не менее Terratec не пожалела усилий и снабдила внешнюю панель всеми возможными выходами и дополнительными разъемами.

ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Sapphire HD 4870

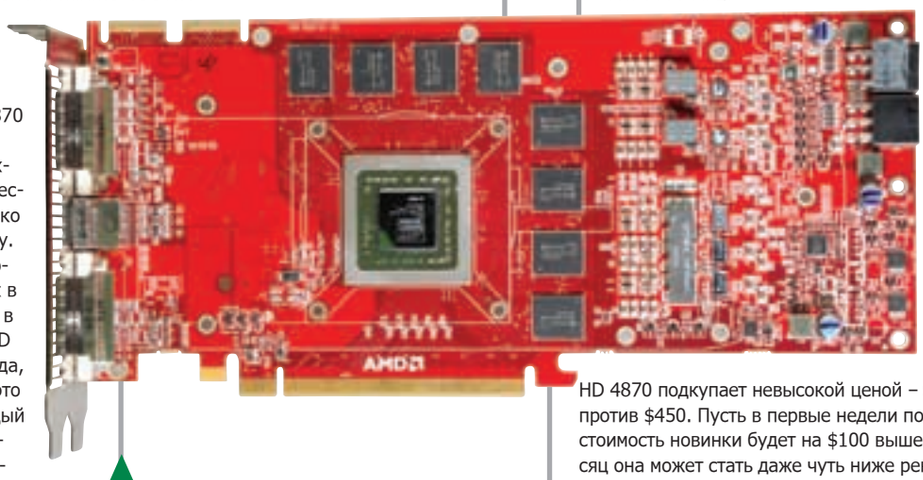
ПРЕВОСХОДЯ ОЖИДАНИЯ!

В ЧЕМ СУТЬ?

Производительность Radeon HD 4850 удивила многих, но по абсолютным результатам эта плата не могла конкурировать с GeForce 260 и GeForce 280. Оно и понятно, ведь подопечная AMD стоит почти вдвое дешевле! Появления Radeon HD 4870 ждали все, правда, никто не надеялся, что она сможет противостоять натиску видеокарт на GT200. Наоборот, новинка была спозиционирована как графический адаптер с достойной производительностью за умеренную плату. В теории скорость работы должна вырасти за счет 20-процентной прибавки по тактовой частоте на процессорах, а также увеличения более чем на 80 процентов пропускной способности памяти. Само собой, в 4870 изначально установлена память GDDR5.

НОВАЯ ПАМЯТЬ

Новинка получает большое преимущество за счет нового типа памяти. Есть мнение, что с переходом 4850 на GDDR5 у видеокарт марки NVIDIA появится еще один серьезный конкурент. Дело в том, что GDDR5 использует две тактовые частоты, одна из которых в два раза больше другой. В случае с Radeon HD 4870 с GDDR5 (номинальная частота 900 МГц; результирующая – 1800 МГц) это выглядит так. Все команды передаются со скоростью 900 МГц, адресная информация проходит вдвое быстрее – 1800 МГц, данные же пересылаются с частотой 3600 МГц!



ОХЛАЖДЕНИЕ

Визуально Radeon HD 3870 и Radeon HD 4870 очень похожи. Да и системы охлаждения у них практически идентичные. Вот только работают они по-разному. Шума от новой видеокарты гораздо больше – как в режиме ожидания, так и в играх. Греется Radeon HD 4870 тоже хорошо, правда, на производительность это не влияет. Сбивать каждый лишний градус на ядре – удел энтузиастов. Видеокарта Radeon HD 4870 – продукт массовый!

В РЕЗУЛЬТАТЕ

Удивительно, но по результатам наших тестов Radeon HD 4870 работает быстрее GeForce GTX 260! Да и GeForce GTX 280 недалеко от нее ушла. Новая видеокарта от AMD получилась гораздо лучше, чем мы ожидали. Демонстрируя чуть большую производительность, нежели GeForce GTX 260, Radeon HD 4870 подкупает невысокой ценой – $299 (рекомендованная) против $450. Пусть в первые недели после появления в продаже стоимость новинки будет на $100 выше. Это нормально. Через месяц она может стать даже чуть ниже рекомендованной.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ быстрее и дешевле GeForce 260

- более шумная система охлаждения по сравнению с Radeon HD 3870

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
Intel P35 (Abit IP35 PRO)

ПАМЯТЬ:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

ЖЕСТКИЙ ДИСК:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-ПРИВОД:
LG GSA-H62N

КОРПУС:
GMC R2 TOAST

БП:
ThermalTake W0131RE 850W

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Версия драйверов NVIDIA **FORCEWARE:**
177.41

ВЕРСИЯ ДРАЙВЕРОВ ATI CATALYST:
8.6

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	3DMark'06 – Marks	3DMark'06 – SM 2.0	3DMark'06 HDR/SM 3.0	Unreal 3	Crysis GPU Test
Radeon 4850	11674	5145	6191	75.9	26.74
Radeon 4870	12236	5864	6348	85.29	30.18
GeForce GTX 260	12010	5532	6115	84.55	27.66
GeForce GTX 280	12419	5516	6471	95.14	35.07

СПЕЦИФИКАЦИИ

	HD 4870	GTX 260	GTX 280
ЧАСТОТА ЯДРА	750 МГц	576 МГц	602 МГц
ЧАСТОТА ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ	750 МГц	1242 МГц	1296 МГц
ЧИСЛО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ	800	192	240
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	900 МГц	999 МГц	1107 МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	256 бит	448 бит	512 бит
ТИП ПАМЯТИ	GDDR5	GDDR3	GDDR3
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512 Мбайт	896 Мбайт	1024 Мбайт
ЧИСЛО ТЕКСТУРНЫХ БЛОКОВ	40	64	80
ЧИСЛО ROP	16	28	32
ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ	1.2 TFlops	715 GFlops	933 GFlops
ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ ПАМЯТИ	115.2 Гбайт/с	111.9 Гбайт/с	141.7 Гбайт/с
ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ	956 млн	1400 млн	1400 млн
ТЕХПРОЦЕСС	55 нм	65 нм	65 нм
ПЛОЩАДЬ КРИСТАЛЛА	260 мм²	576 мм²	576 мм²
ПОДДЕРЖКА МОДЕЛИ ШЕЙДЕРОВ	4.1	4.0	4.0
ЦЕНА	$299	$370	$560

ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

NVIDIA GeForce GTX 280

НОВЫЙ ЛИДЕР

ОСОБЕННОСТИ

Графический чип GT200, если говорить просто, поддерживает два режима функционирования: вычислительные действия и работу с графикой. То есть графический процессор возлагает на себя часть задач, которые должен выполнять центральный процессор. По мнению специалистов NVIDIA, использование в игровой системе процессора среднего уровня и мощной видеокарты – оптимальный вариант организации сейчас и в будущем. При разработке чипа GT200 производителем ставились задачи создания ядра, превосходящего по производительности в два раза скорость G80. И представители AMD, и сотрудники NVIDIA сходятся во мнении, что игры становятся со временем все более требовательными, так что дальнейшее увеличение мощности и усложнение структуры необходимы и неизбежны.

АРХИТЕКТУРА

Графический чип GT200 представляет собой чрезвычайно сложную конструкцию. В нем 1.4 миллиарда транзисторов. Сами платы GeForce GTX 280 и GeForce GTX 260 используют один и тот же чип. У более слабой версии отключены шейдерные блоки и снижена тактовая частота работы. За подробностями рекомендуем обратиться к таблице характеристик. Архитектура GT200 действительно новая, но полностью независимой от предыдущих решений ее назвать нельзя. Таковым можно считать эпохальный G80, с которого началась новая страница истории графических акселераторов. Унифицированные процессоры, невиданные возможности – все это было реализовано в первом чипе восьмого поколения. Архитектура G80 продемонстрировала высокую эффективность, однако и она работала не совсем так, как хотели бы инженеры. Целью создателей GT200 было исправить все ошибки, присущие G80, и подготовить индустрию к более прогрессивным решениям. В свое время то же самое было сделано с NV40, который был де-факто преобразован в более совершенный чип G70.

В РЕЗУЛЬТАТЕ

Итак, что же получает на деле обладатель NVIDIA GeForce GTX 280? Видеокарта поддерживает технологии NVIDIA PhysX, Microsoft DirectX 10, Shader Model 4.0, NVIDIA CUDA, GigaThread, NVIDIA PureVideo HD и NVIDIA HybridPower. Несмотря на размеры плат, пользователь может оснастить свою систему одной, двумя или тремя идентичными видеокартами NVIDIA GeForce GTX 280, которые объединят производственные возможности посредством все той же опции SLI. Что касается выпускаемых решений, то все они будут произведены по одному образцу. Руководство NVIDIA выступает против разгона и доработки флагманских решений линейки и в случае несоблюдения партнерами данного условия лишает продукты гарантии.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
Intel P35 (Abit IP35 PRO)

ПАМЯТЬ:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

ЖЕСТКИЙ ДИСК:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II

DVD-ПРИВОД:
LG GSA-H62N

КОРПУС:
GMC R2 TOAST

БП:
ThermalTake W0131RE 850W

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows Vista Ultimate

ВЕРСИЯ ДРАЙВЕРОВ NVIDIA FORCEWARE:
177.41

ВЕРСИЯ ДРАЙВЕРОВ ATI CATALYST:
8.6

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ одна из самых производительных видеокарт

- большие размеры платы

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	3DMark'06 - Marks	3DMark'06 - SM 2.0	3DMark'06 HDR/SM 3.0	Unreal 3	Crysis GPU Test
GeForce GTX 280	12419	5516	6471	85.14	30.07
Radeon 4850	11674	5145	6191	75.9	26.74
Radeon 4850 Crossfire	12722	5462	7358	69.29	33.58
GeForce 8800 GT	11503	5349	5745	84.86	21.47
GeForce 9800 GTX	11727	5434	5958	82.01	25.37
GeForce 9800 GX2	12601	5390	7221	76.65	27.96

СПЕЦИФИКАЦИИ

	NVIDIA GeForce GTX 280	NVIDIA GeForce GTX 260
ВИДЕОКАРТА		
ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП	GTX 280	GTX 260
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС	65 нм	65 нм
КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ	1400 млн	1400 млн
РАБОЧАЯ ЧАСТОТА ГП	602 МГц	576 МГц
РАБОЧАЯ ЧАСТОТА ШЕЙДЕРНОГО БЛОКА	1296 МГц	1242 МГц
КОЛИЧЕСТВО УНИФИЦИРОВАННЫХ ПРОЦЕССОРОВ	240	192
ЧАСТОТА РАБОТЫ ПАМЯТИ (РЕАЛЬНАЯ/ЭФФЕКТИВНАЯ)	1107/2214 МГц	999/1998 МГц
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	512 бит	448 бит
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	1 Гбайт GDDR3	896 Мбайт GDDR3
КОЛИЧЕСТВО БЛОКОВ ROP	32	28
ПОДДЕРЖКА HDCP	Есть	Есть
ПОДДЕРЖКА HDMI	Есть	Есть
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	PCI Express 2.0	PCI Express 2.0
РАЗЪЕМЫ ПИТАНИЯ	1x 8-pin, 2x 6-pin	1x 6-pin
ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ	236 Вт	182 Вт
ЦЕНА	$560	$370

железный FAQ

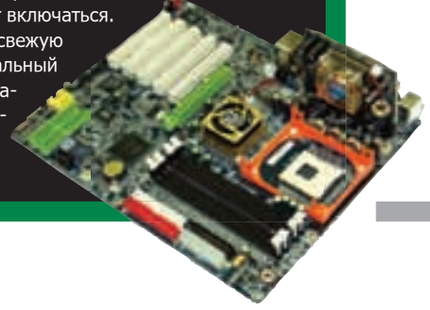
Привет! В последнее время редакция получает много вопросов о старых компьютерах. У одних что-то постоянно ломается, у других не получается разогнать процессор, а кто-то хочет сделать небольшой апгрейд. Кстати, далеко не всегда для улучшения производительности системы необходимо менять весь системный блок. Старый недорогой компьютер – отличный инструмент для экспериментов с разгоном! Получив навыки, где-то рискнув, ты в будущем сможешь без проблем разгонять новое железо, не рискуя его сжечь. Поэтому не спеши нести отслуживший системный блок на помойку. Лучше оставь его для различных опытов. Можешь попробовать себя в качестве моддера – глядишь, уже не так скучно будет смотреться старый ПК. В остальном же порекомендуем конкретнее описывать свои проблемы, а главное – рассказывать, что уже предпринималось для ее решения, чтобы мы могли дать более толковый совет.

Кирилл Аврорин

Здравствуйте! Есть проблемка. У меня Pentium 4 3 ГГц, Radeon 9600 256 Мбайт, 1.5 Гбайт оперативки. Ему четыре года. Раньше проблем никаких не было, но несколько месяцев назад начали происходить странные вещи. Компьютер перезагружается, а чаще просто выключается в самый неподходящий момент. В основном это происходит во время работы программ и игр. Особенно ему не нравятся Photoshop, WinAMP, Halo2, FIFA 08 и еще много чего, вместе с тем некоторые программы и игры работают нормально и в любом количестве. Я пробовал переустанавливать Windows, причем разные версии с разных дисков, форматировал жесткий диск, менял его, даже очистил компьютер от вековой пыли, поменял термопасту на процессоре, снял кожух с блока питания, затем перевернул кулер в нем, чтобы он дул вовнутрь и лучше охлаждал, выдергивал от питания CD приводы, пробовал переставлять оперативку, ставил на радиаторы мешочек со льдом для лучшего охлаждения… Все эти махинации привели к тому, что у меня оторвались проводки от кнопки включения (руки у меня растут там же, где нарисовано в учебнике анатомии человека), и теперь приходится включать компьютер методом чирканья проводков друг о друга, примерно так же, как при угоне автомобиля. У меня больше нет версий, что это может быть. Я только подумываю о том, что, может, еще попробовать пробросить его сквозь стену, но пока не уверен, что это поможет. Подскажите, что делать. Заранее спасибо.

Леонид

Здравствуй, Леонид! По ходу чтения письма нам становилось все жальче тебя. Похоже, твоей материнской плате пришел конец: в каком-то месте отходят контакты, цепь питания прерывается и компьютер перезагружается. Далее произойдет вот что: компьютер временами не будет включаться. Проще сменить плату, купив более свежую модель, а лучше – произвести глобальный апгрейд компьютера. Еще рекомендация: проверь блок питания. Возможно, дело именно в нем.



Привет, Железные! Недавно я решился обновить компьютер, собрал неплохую систему на базе Intel Core 2 Duo. Материнскую плату выбрал по рекомендации друга – ASUS P5K, да и в вашем журнале слышал о ней неплохие отзывы. Плата недорогая, но необходимые функции в ней есть. В итоге все собрал правильно, но почему-то не запускается компьютер. В чем может быть дело? Пробовал перетыкать все компоненты, включая видеокарту и оперативную память. Ничего не помогает. Надеюсь на помощь.

Слава

И тебе привет! Быть может, неправильно установлен кулер, слишком сильно ты его придавил к текстолиту материнской платы, из-за чего прерывается цепь питания. В процессе тестирования различных материнских плат мы сталкивались с похожей проблемой. Попробуй снять кулер, снова нанести на процессор термопасту, после чего просто установить его сверху, не инсталлируя на саму материнскую плату. Скорее всего, компьютер запустится, если ты, конечно, не сделал ошибки при установке той же оперативной памяти. Обрати также внимание на подключение всех фишек с дополнительным питанием к материнской плате и видеокарте.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного! В июльском номере Михаил вам написал, что у него проблема со звуком в Assassin's Creed. У меня тоже была эта проблема. На самом деле ничего не нужно переустанавливать, надо просто убрать аппаратное ускорение звука в настройках DirectX.
У меня есть вопрос: хочу купить игровой ноутбук, но не знаю какой. Приглянулась модель Roverbook Nautilus V570. Подскажите, какой лучше купить в пределах 35–40 тысяч рублей.

С уважением, Макс

Приветствуем, Макс!
Большое спасибо за подсказку! Сразу скажем, как именно зайти в настройки DirectX: для этого необходимо нажать «Пуск», «Выполнить», далее ввести DXDiag и в разделе «Звук» отключить аппаратное ускорение аудио. Но уточним, что во время нашего недавнего теста звуковых плат мы сталкивались с подобными проблемами, которые решались уже только переустановкой драйверов. Поэтому все на самом деле зависит от звуковой платы – на некоторых моделях достаточно отключить аппаратное ускорение, но на многих не обойтись без установки свежих, скачанных с сайта производителя программ.
Что касается ноутбука, то мы поддерживаем твой выбор – Nautilus V570 весьма удачная модель 15-дюймового широкоформатника. Из схожих вариантов посоветуем ASUS F3, Acer Aspire 5920, которые не хуже по своим характеристикам, а в некоторых случаях предлагают более широкий набор опций.

Здравствуйте, уважаемые повелители кремния и текстолита! Меня стал мучить ряд вопросов по железу, помогите, пожалуйста, на вас последняя надежда. Посоветуйте материнскую плату на Socket 775 с широкими возможностями для разгона. Нужна также поддержка быстрой памяти DDR3. И такой вопрос: совместим ли с этой новой платой мой старый жесткий диск S-ATA? Так как я обновляю компьютер постепенно, то хочу узнать, возможно ли на некоторое время подключить к такой системной плате старую DDR-память и будет ли это работать?
Заранее огромное спасибо!

Gюrza

Привет! Давай по порядку. Материнская плата стоит довольно дорого: поддержка сверхбыстрой памяти и широкие функции разгона подразумевают наличие одного из самых современных чипсетов. Оптимальным выбором будет плата Gigabyte GA-X48T на чипсете Intel X48. Она поддерживает память DDR3 с частотой до 1900 МГц или, если пересчитывать на рейтинг: PC3-15200. Такие планки пока еще не продаются, но с этой материнской платой ты можешь быть уверен, что в ближайшие года полтора на ней будет работать абсолютно любая оперативка, даже самые скоростные модули. Старый жесткий диск без проблем заработает на новой плате, несмот-

ря на то что в ней установлен контроллер SATA 2.0. Все SATA-винчестеры совместимы с любыми контроллерами. А вот установить DDR-память первых поколений (не важно, DDR1 или DDR2) уже нельзя, все скоростные оверклокерские материнские платы поддерживают только модули DDR3. У тебя даже не получится вставить ее в разъем! Соответственно рекомендуем сразу обновлять материнскую плату, процессор и память.

Здравствуй, уважаемая редакция самого правильного игрового журнала! У меня такая проблема. Компьютер у меня довольно древний, а пока финансы поют романсы, я решил немного разогнать своего страдальца (Athlon XP 2500+, FSB 333 МГц, 512 Кбайт, Barton). Повышая частоту шины до 200 МГц (дефолт 166 МГц), множитель я не трогал и добился чудесного превращения в Athlon XP 3200+. Однако стабильность системы оставляла желать лучшего, да еще к тому же я загубил блок питания. Может, проблема в том, что надо изменить тайминги памяти либо питание устройств или вообще перепрошить BIOS. Помогите разобраться! Конфигурация компьютера такова: материнская плата EPoX EP-8RDA3, память 2x 512 Мбайт PC-3200 Digma.

С уважением и надеждой на ответ, Станислав

Привет, Стас! Несколько лет назад у меня у самого был точно такой же компьютер. С разгоном ты поступил правильно, по шине эти процессоры гонятся неплохо. Память здесь ни при чем – достаточно просто изменить множитель шины памяти. Сгоревший блок питания наверняка был дефектным, иначе он бы не вышел из строя. Рекомендую поднять напряжение процессора до 1.75В, после чего все должно быть нормально. Ну и о хорошем кулере не забывай!

Здравствуйте! У меня возникла серьезная проблема! Процессор всегда загружен на 40–85%. Посмотрел в диспетчере задач – процесс msinet.exe всему виной. Завершить его невозможно. Что это такое и как лечить? «Панда АВ» не помогает. Рядом с курсором мыши всегда висят песочные часы (видимо, из-за загрузки процессора). Процессор Intel Core2 Duo E8400. Ранее такой проблемки не наблюдал. Помогите, пожалуйста, заранее спасибо!

С уважением, Дмитрий

Дима, это у тебя завелся весьма распространенный вирус Trojan-PSW.Win32.Movida. Обнови антивирусные базы или установи программу получше. После удаления вируса никаких серьезных последствий быть не должно. Разве что такая: этот червь создан для выуживания чужих паролей из компьютеров, а потому рекомендуем после лечения сменить все пароли на почту, ICQ и интернет.

Приветствую! У меня три вопроса. Есть ли смысл сейчас устанавливать Windows Vista вместо Windows XP и повлечет ли это какие-либо серьезные изменения? Возможно ли будет запускать программы и игры под XP на Vista? Если да, то какую Vista лучше ставить? Возможно ли установить DirectX 10 на XP и нужно ли это? У меня стоит 4 Гбайт памяти и Windows XP. Компьютер пишет, что используется только 2 Гбайт оперативки. Так ли это, или компьютер использует еще 2 Гбайт, просто не выводя информацию об этом?

Заранее благодарю, RegisDeWitcher

Здравствуй, человек со сложным ник-неймом! В твоем случае, раз уж в компьютере установлено столько памяти, желательно приобрести Windows Vista. Дело в том, что Windows XP не умеет работать с ОЗУ объемом более 3 Гбайт, поэтому половина твоей памяти просто не используется. Для игрушек, интернета и прочих развлечений тебе вполне хватит Windows Vista Home Premium.
Дистрибутив DirectX 10 нельзя поставить на XP, но для Vista он необходим и от него реально есть толк: качество графики в играх будет на голову выше, хотя скорость работы несколько упадет. Мы как-то говорили, что DirectX 10 можно установить на Windows XP, и даже давали самопальный дистрибутив каких-то умельцев. К сожалению, это был хорошо завуалированный троян, который пропустили наши специалисты и антивирусы. Поэтому крайне не рекомендуем скачивать подобные архивы из Сети!
Все игры и программы будут работать без проблем в Vista. Конечно, единичные случаи отказа случаются, но в целом кардинальной проблемы несовместимости не существует.

Здравствуйте! Большое спасибо за ответ на мой вопрос в августовском номере. Правда, у меня опять ничего не получилось. Скажите, возможна ли несовместимость геймпада Logitech WingMan Dual Action USB с материнской платой Asus m2n?

Евгений

Несовместимости с материнской платой не может быть в принципе. Можно попробовать поменять драйверы материнской платы. Они-то и управляют USB-контроллером.

Привет, уважаемые железняки! У меня, наверное, странный для вашей рубрики вопрос. Но сначала я расскажу вам небольшую предысторию. Не так давно мне заменили компьютер. Это делал профессионал. Он поставил весь необходимый софт, но, как только я поставил ваш DVD-диск и начал просматривать трейлеры и прочее, звук я слышал, а видео не воспроизводилось. В чем может быть дело?

Александр

Саша, все предельно просто. Твой специалист забыл установить набор кодеков – специальных программ для декодирования различных видов цифрового видео. Рекомендуем установить K-Lite Codec Pack, который можно бесплатно скачать с сайта www.codecguide.com или взять с диска.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция!
Без сантиментов перейдем сразу к вопросу. Какая материнская плата с поддержкой DDR2 и DDR3 будет идеальна для процессора Intel Core 2 Duo E8400? На плате будет стоять память Kingston DDR2 1024 Мбайт PC8500 и GeForce 8800 GTX 768 Мбайт. Также хотелось бы увидеть тесты материнских плат, которые идут с поддержкой DDR2 и DDR3.

С уважением, ваш преданный читатель $Doll@r$

Здорово, Доллар! Идеальная – сложное понятие, даже самый подробный тест не выявит наиболее лучшую плату. Хотя такие тесты у нас планируются в ближайшем будущем. Неплохо себя проявила, например, в наших прошлых тестах плата ASUSTeK P5KC, модификация очень удачной серии ASUSTeK P5K.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq
@
pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Как протестировать свой компьютер

СЛОЖНОСТЬ

Нередко читатели спрашивают нас, как именно мы проводим тесты в играх. Интерес вызывает механизм тестов. Другими словами, самый частый вопрос в почтовом ящике: как я могу протестировать свой компьютер в Crysis? Никаких проблем нет. Любой наш читатель может сравнить производительность своего домашнего компьютера с железом из наших тестов с помощью этого руководства.

3DMARK

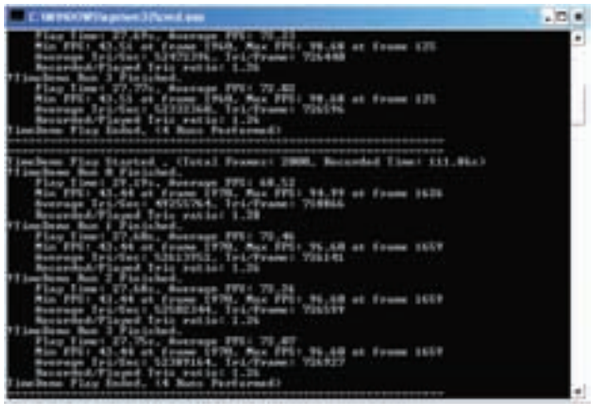
Без тестов в 3DMark никуда. Так уж сложилось, что эти тестовые пакеты мы запускаем с настройками по умолчанию. Настройки графики и разрешения никто не меняет. В 3DMark'05 изначально установлено разрешение экрана 1024x768, а в 3DMark'06 и 3DMark Vantage уже 1280x1024. Запускай тестовый пакет и сразу жми кнопку начала тестирования.

CRYSIS – ШАГ 1

Тестирование в Crysis немного сложнее. Для начала неплохо бы запустить игру и выставить настройки графики. Мы используем максимальные настройки графики (Макс. – для Vista и Высок. – для XP), разрешение 1280x1024 точек и варьируем уровень сглаживания. Степень фильтрации здесь изменять нельзя. Теперь выходи из игры и запускай режим тестирования. Для измерения скорости работы видеокарты следует запускать Benchmark GPU, процессора – Benchmark CPU.

CRYSIS – ШАГ 2

Игра запустит деморолик, который повторится четыре раза. После завершения теста прокрути появившееся окно командной строки до конца вниз. Результаты, которые находятся в самом низу, твои. Как правило, мы выбираем усредненное значение AvgFPS. Все остальные данные в этом окне – результаты предыдущих тестирований. Игра сохраняет их все в одном лог-файле.



UNREAL TOURNAMENT 3 – ШАГ 1

Тесты в Unreal Tournament 3 тоже специфичны. После установки игры рекомендуется поставить также последний патч. Затем надо зайти в «Мои документы», выбрать папку My Games, в ней – Unreal Tournament 3, далее – Utgame и Config. Найди и открой файл UTEngine.ini, сменив значение MaxSmoothedFrameRate=62 на 250 или выше, иначе твоя система не насчитает более 62 кадров в секунду. Сохрани файл, запускай игру.

ПРОСТОЙ СПОСОБ

Если честно, процесс тестирования можно упростить. Да и вообще запускать бенчмарки во многих играх не такая уж большая проблема. Поможет в этом сайт HardwareOC Benchmarks (www.hocbench.com), на котором есть подбор маленьких утилит для проведения тестов во всех популярных играх. Достаточно скачать программу, установить, выбрать настройки графики и нажать кнопку тестирования. Все остальное утилита сделает сама.

UNREAL TOURNAMENT 3 – ШАГ 2

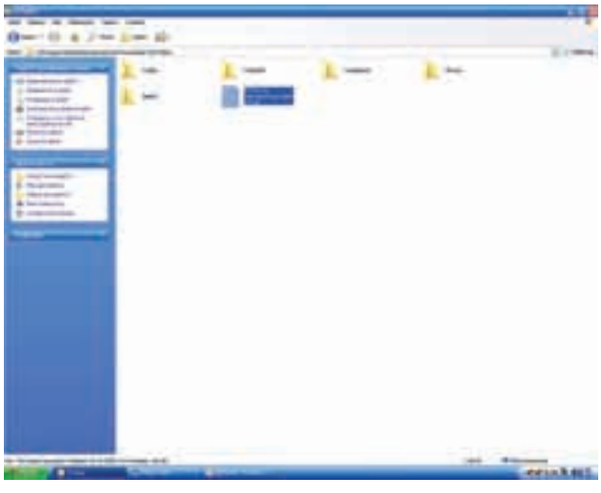
В игре установи нужные настройки графики. Мы устанавливаем максимальные значения, выбираем разрешение 1280x1024 точки и варьируем параметры сглаживания и фильтрации. Теперь нужно выйти из игры и запустить тест.
Специально для этого заходим в свойства ярлыка игры, переключаемся на вкладку «Ярлык» и концентрируемся на поле «Объект». Именно там в конце после завершающей кавычки нужно поставить пробел и вписать следующие команды.

UNREAL TOURNAMENT 3 – ШАГ 3

«WAR-Serenity?numplay=24?timelimit=3?automatedperftesting=1 –unattended –novsync –fixedseed –CaptureFPSChartInfo=1 –nomoviestartup» Если скопировать эту строчку как есть, все будет работать. Но все же проведем краткий ликбез. Название карты WAR-Serenity. Число ботов numplay=24. Время тестирования в минутах timelimit=3. Остальные параметры изменять не нужно.

UNREAL TOURNAMENT 3 – ШАГ 4

Сохраняем свойства ярлыка и запускаем игру. После окончания тестирования останется лишь найти результаты. Для этого снова зайди в папку игры, но уже в раздел Logs – в конце файла Launch.log и будут результаты теста, где указано среднее значение кадров в секунду.



ДРАЙВЕРЫ

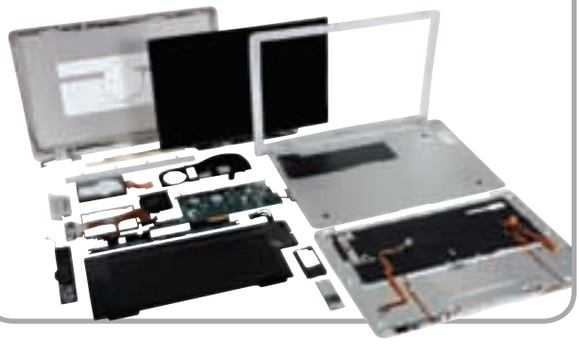
Нужно также сказать, что в процессе тестирования очень важно обращать внимание на версию драйверов и тестовых приложений. Зачастую результаты, полученные на разных модификациях программного обеспечения, довольно сильно отличаются друг от друга.

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЕ НАКОПИТЕЛИ SSD

НОУТБУКИ С SSD

Сегодня ведущие производители ноутбуков вовсю используют SSD-накопители в новых продуктах. Новые диски легче, экономичнее и быстрее. Правда, приходится жертвовать объемом диска. Для примера: MacBook Air от Apple с обычным 80-гигабайтным диском стоит 78 900 рублей. С SSD-накопителем же при прочих равных условиях цена возрастает до 117 900 рублей. Притом что емкость твердотельного диска будет всего 60 Гбайт! Аналогичная ситуация и у других производителей. Разница лишь в емкости дисков и цене.



ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ

Есть мнение, что срок жизни SSD очень мал. Есть и другое соображение: при пользовании ноутбуком по шесть часов в день, из которых где-то 35 минут диск записывает информацию, накопитель проживет примерно 25 лет в самом худшем случае.

СВЕРХБЫСТРАЯ ПАМЯТЬ

Компания Micron разработала новое поколение твердотельных накопителей. Устройства серии RealSSD P200 рассчитаны на системы хранения данных и серверы. По данным компании, они обеспечивают почти в 10 раз большую скорость по сравнению с HDD. Потребление энергии в активном режиме и в режиме ожидания составляет 2.5 и 0.3 Вт соответственно. При этом рабочая температура не превышает 70 °C. Для сравнения: жесткие диски оперируют при температуре 5–55 °C. Устройства серии P200 будут выпускаться в форм-факторе 2.5″ объемом от 16 до 128 Гбайт. Разработали инженеры и накопители для ноутбуков. Устройства серии RealSSD C200 имеют размер 1.8″ и емкость от 32 до 128 Гбайт. Для 2.5″ емкость повышена до 256 Гбайт.

Всю мою сознательную жизнь я знал только круглые диски. В эпоху появления первых CD с помощью них довольно часто рисовали круги на уроках черчения и ИЗО. В детстве что-то подобное вытворяли и с грампластинками. Винчестеры и те внутри содержат по два-три идеально круглых магнитных диска, которые, вращаясь на бешеной скорости, сохраняют на своей поверхности кучу ноликов и единичек. XXI век поставил все с ног на голову – компьютерный диск может быть совсем не круглым. В нем даже может не быть подвижных частей внутри! Изначально флеш-память использовалась для хранения прошивки или информации BIOS. Первым звоночком стало появление флеш-памяти и USB-накопителей. Потом придумали хранилища временной информации для ускорения работы Windows Vista (ReadyBoost) и для постоянного хранения данных. Флеш-память интегрировали даже в обычные жесткие диски – в итоге получился гибридный винчестер (H-HDD). Появилась также идея хранить все данные в компьютере не на магнитных дисках, а на твердотельных SSD-накопителях (от англ. Solid State Drive или Solid State Disk). Они меньше, легче, имеют более низкое энергопотребление и абсолютно бесшумны. Стоят только раза в два дороже винчестера аналогичной емкости. В остальном идеальная замена современному жесткому диску.

Такие диски считаются очень перспективными. В их развитие вкладываются миллионы и миллиарды долларов. Многие аналитики считают, что уже в ближайшие годы твердотельные накопители займут достаточно большую долю рынка накопителей, отвоевав ее у накопителей на жестких магнитных дисках. Интересно, что быстродействие таких устройств может достигать 200 и 160 МБайт/с при чтении и записи соответственно. Если оперировать не цифрами, а простыми словами и говорить субъективно, то компьютер с Windows XP загружается в полтора-два раза быстрее с SSD-накопителем, нежели с обыкновенным винчестером. Для наглядности энтузиасты даже сделали видео, где демонстрируется скорость загрузки двух ноутбуков с SSD и HDD 5400 rpm (как правило, последние установлены во всех лэптопах).

Конечно, в первую очередь важно перевести на твердотельные накопители все мобильные компьютеры. Это позволит значительно продлить работу в автономном режиме, снизить емкость аккумуляторов и вес устройства. Необходимо сказать и о надежности. Падение жесткого диска с приличной высоты или сильнейшая встряска не оставят никаких шансов на восстановление данных. Сотворить такое с SSD вряд ли удастся…

Флеш-память может работать куда быстрее, и DDR3-модули тому наглядный пример. Их пропускная способность достигает 16 Гбит/с. Сравнивать оперативную память с твердотельным накопителем, конечно, не совсем правильно. Между тем это наглядный пример того, сколь быстро может работать такой диск. К слову, наработки в области быстродействия уже есть. Южнокорейская компания Mtron Storage Technology показала на выставке World IT Show 2008 новые контроллеры SSD, обеспечивающие скорость 260 МБайт/с. По словам Mtron, SSD с такими контроллерами она выпустит в начале 2009 года. Сейчас же SSD ценится за скорость чтения информации – запись проходит гораздо медленнее.

Не многие знают, что информация в SSD сохраняется совершенно по-другому, нежели при магнитной записи на поверхность диска винчестера. Флеш-память основана на технологии, в основе которой лежит идея захвата электронов в транзисторы с плавающим затвором. В зависимости от порогового напряжения ячейки флеш-памяти транзистор будет оставаться изолированным или проводящим. Память SLC (от англ. single-level cell) имеет только один уровень напряжения, а флеш-память MLC (от англ. multi-level cell) способна сохранять в ячейке несколько битов. Существенный недостаток транзисторов в том, что они постепенно теряют свои свойства. Срок службы такой памяти составляет от 10 тысяч до нескольких миллионов циклов записи. Чтобы продлить жизнь твердотельных накопителей, производители придумывают алгоритмы уравнивания износа, которые гарантируют, что все ячейки будут испытывать равную нагрузку. PG

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

ATI Radeon HD 4850

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	Intel P45 (EliteGroup P45T-A Black Series)
ПАМЯТЬ:	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА:	ATI Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД:	LG GSA-H62N
КОРПУС:	GMC R2 TOAST
БП:	ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional

РЕЗУЛЬТАТЫ KINGSTON 667 МГЦ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	625 МГц	690 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	993 МГц	1188 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	68 °C	78 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	37.7 FPS	42.2 FPS
3DMARK'06, MARKS	11832	12896
UNREAL 3, HIGH, 1280X1024	108.1 FPS	119. 25 FPS

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА:	ATI RV770
КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	800
ЧАСТОТА ЧИПА:	626 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	993 (1986) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт GDDR3
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА:	55 нм

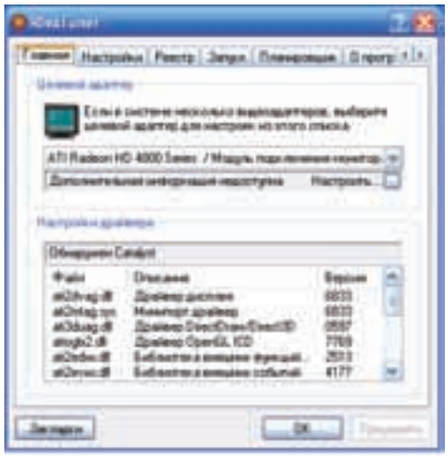
Проведя первые тесты ATI Radeon 4850, мы заинтересовались, как покажет себя эта карточка при разгоне. С одной стороны, перед нами новый чип с большими возможностями, с другой – инженеры ATI и так уже немало из него выжали. Остался ли потенциал у ATI Radeon HD 4850? Также хочется знать, на что способна память DDR3, установленная на эту плату. На первый взгляд ее частота не впечатляет, возможно, разгон покажет истинные характеристики памяти.

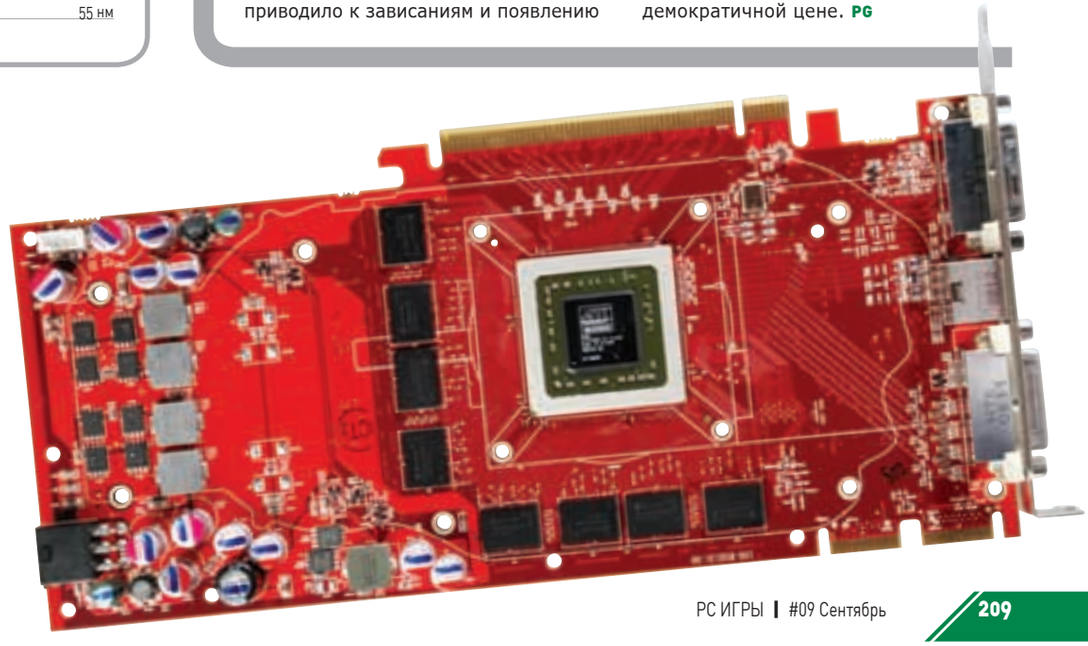
Внешне ATI Radeon HD 4850 не слишком отличается от своего предшественника – модели Radeon 3850. Тот же дизайн печатной платы, идентичная система охлаждения. Но по характеристикам и реальной производительности новый чип ушел далеко вперед. Не факт, что старая система охлаждения справится с такой мощностью. После работы карточку опасно брать в руки – легкий ожог гарантирован. Тем не менее это не мешает попробовать выжать из Radeon 4850 еще больше мегагерц.

Процесс тестирования оказался не столь простым, как обычно. Популярные утилиты для разгона – RivaTuner 2.09 и ATI Tool 0.27 beta 4 отказались распознавать карточку. Соответственно помочь в разгоне они не могли. Единственное сработавшее средство – фирменный пакет программного обеспечения ATI Catalyst Control Center (в дальнейшем – CCC). Включив в нем функцию автоматического разгона (ATI Overdrive), мы позволили программе самостоятельно установить максимальные для нашего экземпляра платы рабочие частоты. Примерно после 20 минут работы утилита выставила 690 МГц для процессора и 1188 МГц для памяти. На всякий случай мы решили проверить правдоподобность частот и запустили 3D Mark'06. Как ни удивительно, но увеличение даже на 5 МГц приводило к зависаниям и появлению артефактов на экране. Мы прогнали тест два раза и убедились в том, что максимальные результаты были выявлены верно. На установленных программой частотах никаких проблем не наблюдалось, все тесты прошли нормально в должном объеме.

Система выдержала тесты без проблем и зависаний, но видеокарточка слишком нагрелась. По датчикам температуры – до 78 °C, в процессе прохождения бенчмарков максимум составлял 82–84 °C. К сожалению, у нас нет возможности провести длительный тест (в течение 7-8 часов), но мы не уверены, что это хорошо скажется на системе. Если у тебя в тестах температура уйдет далеко за 80 °C и будут зависания – обязательно снизь частоты, чтобы не лишиться свежей видеоплаты.

Результаты тестов нас не удивили, но и не разочаровали. Средний прирост составил около 10 процентов, что характерно для подавляющего большинства видеокарт. Также мы уверены, что если какой-либо производитель выпустит Overclock-версию Radeon 4850 с улучшенной системой охлаждения и, как вариант, более скоростными чипами памяти, то она сможет показать куда более интересные результаты. При этом карточка все равно будет в лидерах по продажам благодаря своей весьма и весьма демократичной цене. **PG**

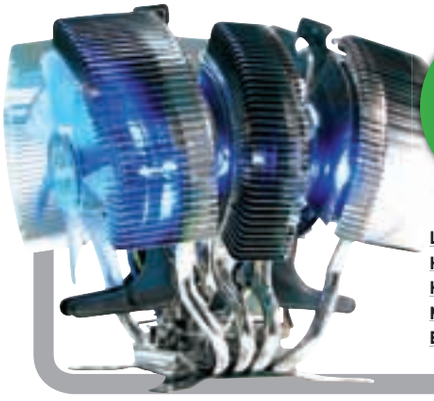




ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Всегда стоит помнить о том, что моддинг должен быть не только эстетически привлекательным, но и в полной мере функциональным. Зачем нужна система, внутрь которой нельзя получить доступ? Функциональным должно быть все: начиная с корпуса и заканчивая оптическим приводом. Мы рассмотрим несколько устройств, связанных с охлаждением. У них отличный КПД и потрясающий внешний вид.



$55

ШУМОВОЙ ДИАПАЗОН: 18–23 дБ
КОЛИЧЕСТВО ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК: 4
КОЛИЧЕСТВО ВЕНТИЛЯТОРОВ: 2
МАТЕРИАЛ: алюминий
ВЕС: 568 г

AURAS TRANSFORMER CTC-868

Компания Auras достаточно молодая и конкурирует с известными брендами благодаря низким ценам. А пользователю это и на руку – главное, чтобы качество не страдало. На выставке CeBIT 2008 у этой фирмы был свой тестовый стенд, и почетное место там занимал кулер Auras Transformer CTC-868. Он обладает уникальной структурой, которая позволяет ему раскладываться подобно вееру, но не в горизонтальной, а вертикальной плоскости. Две тепловые трубки пронзают центральный неподвижный модуль. На отодвигающиеся части с вентиляторами приходится по одной трубке. Выглядит конструкция просто потрясающе, несмотря на кажущуюся заурядность и схожесть с популярными моделями от Zalman девятой серии. Эффективность также на высоте.

ШУМ В РАЗЛИЧНЫХ РЕЖИМАХ: 0 дБ, 28 дБ, 38 дБ
ВЕНТИЛЯТОР В РАЗЛИЧНЫХ РЕЖИМАХ: 0 об/мин, 2000 об/мин, 3700 об/мин
МАТЕРИАЛ: пластик, алюминий
РАЗМЕРЫ: 210x148x42 мм
ВЕС: 750 г

$35

VANTEC VORTEX VTX-CO1-BL

Не особо жалуют пользователи кулеры для винчестеров, а они меж тем продлевают срок службы магнитных носителей, а также способствуют снижению уровня шума. Компания Vantec подготовила даже не охладитель – кейс для жесткого диска с цифровым датчиком температуры. Внутри установлен вентилятор, который может работать в трех режимах: либо вообще не работать, либо крутить лопасти на средних оборотах, либо функционировать на максимальной скорости. Эффективность его достаточно заметна. Например, с типовым диском от Western Digital объемом 500 Гбайт температура была снижена с 41 до 23 градусов на максимальной скорости. Однако, несмотря на многочисленные прокладки из резины и поролона, шума от вентилятора избежать не удалось.

$196

ПОДДЕРЖКА: видеокарты NVIDIA, начиная с GeForce 6 и заканчивая GeForce 8
РАСХОД ПОМПЫ: 3.5 л/мин
ШУМОВОЙ ФАКТОР: 34 дБ
ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ПОМПЫ: 50 000 ч
РАЗМЕРЫ: 217x146x86 мм

COOLIT DUAL DRIVE BAY NV

Видеокарты сегодня – один из самых шумных элементов системы. Габариты устройства увеличиваются, растет тепловыделение, а штатные охладители до сих пор слишком шумные и бестолковые. Если в системе установлена пара плат, работающих в тандеме SLI, то неплохим решением будет готовый цикл, собранный в СВО от компании CoolIT. Эта фирма нам известна благодаря охладителям с термоэлектрическими элементами Пельтье. Замкнутая система под названием CoolIT Dual Drive Bay NV не требует предварительной сборки и уже готова к работе. Алюминиевые пластины контактируют не только с графическими процессорами, но и непосредственно со схемами памяти с помощью термонаклеек. Агрегат работает гораздо тише штатных кулеров, хотя и не так тихо, как хотелось бы.

$25

СОВМЕСТИМОСТЬ: DDR, DDR2, DDR3
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 2x 60-миллиметровые
ПОДСВЕТКА: синий диод на каждом из вентиляторов
МАТЕРИАЛ: алюминий
РАЗМЕРЫ: 23x68x153 мм

OCZ XTC MEMORY COOLER

Компания OCZ делала несколько попыток выйти на смежные рынки видеокарт и других комплектующих, но до сих пор известна лишь как производитель неплохих модулей оперативной памяти для энтузиастов. Однако есть у этой фирмы еще и приемлемые охладители для тех же планок ОЗУ. Наибольшей популярностью пользуется набор OCZ XTC Memory Cooler. Он состоит из алюминиевой пластины, к которой с помощью винтов-барашков крепятся два фиксатора. Фиксаторы цепляются за зажимы на разъемах DIMM. К пластине прилагаются два 60-миллиметровых вентилятора – они и занимаются обдувом модулей. На деле пластина практически полностью накрывает модули, так что их практически не видно. Визуальный эффект создается подсветкой нагнетателей.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$223
Материнская плата: ASUS Striker II NSE (nForce 790i SLI, 4 DDR-III, SLI, 24+8 pin)	$355
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-III PC-16000 9-9-9-28 (OCZ3P20002GK)	$256
Видеосистема: Gainward GeForce GTX 280 1 Гбайт	$597
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$220
CD-привод: Pioneer BDC-202 SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$146
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$1717

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 513 BT

3DMark'06, Default Settings	14932
3DMark'05, Default Settings	22008
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	134
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	158

Стоимость Intel Core 2 Duo E8500 снизилась более чем на 100 долларов. Появились видеокарты на GeForce GTX 280. Специально под такой адаптер мы подобрали плату с возможностью включения режима SLI – геймерскую ASUS Striker II NSE.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9950 BOX Black Edition (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$299
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSL, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$292
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$105
Видеосистема: Gainward GeForce GTX 280 1 Гбайт	$597
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$220
CD-привод: Pioneer BDC-202 SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$146
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$1809

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 885 BT

3DMark'06, Default Settings	14123
3DMark'05, Default Settings	21368
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	122
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	145

Ура! В продаже появился новый процессор AMD с рейтингом 9950. Специально для него мы решили предложить GeForce GTX 280, ибо решения такого уровня марки Radeon появятся только через месяц.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$189
Материнская плата: Asus P5Q Pro (P45, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$150
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$105
Видеосистема: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$199
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$110
CD-привод: Optiarc AD-7203S SATA 12x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$25
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$936

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 445 BT

3DMark'06, Default Settings	11998
3DMark'05, Default Settings	18215
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	87
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	99

Видеокарта Radeon HD 4850 показывает превосходную производительность в играх, да и цена ее не более 200 долларов. Связка же Crossfire из Radeon HD 4850 способна в некоторых случаях обойти GeForce GTX 280!

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9650 (2.3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$205
Материнская плата: GigaByte GA-MA78G-DS3H (AMD 780G, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$92
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (OCZ2RPR11502GK)	$105
Видеосистема: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$199
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$110
CD-привод: Optiarc AD-7203S SATA 12x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$25
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$789

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 637 BT

3DMark'06, Default Settings	11967
3DMark'05, Default Settings	17467
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	82
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	94

В идеале в этот компьютер нужно было поставить видеокарту с графическим процессором Radeon HD 4870. Только вот появится она лишь к моменту выхода журнала, а потому ее точную стоимость назвать нельзя.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$165
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$84
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$59
Видеосистема: GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$174
Дисковая подсистема: Seagate/Maxtor Barracuda 7200.11/DiamondMax 22 500 Гбайт (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$87
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$618

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 419 BT

3DMark'06, Default Settings	10201
3DMark'05, Default Settings	16237
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	76
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	86

Очередная вариация на тему бюджетного игрового компьютера. Современные игры запустятся, но на максимальных настройках графики, конечно же, не поиграешь.

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8650 BOX (2.3 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$142
Материнская плата: EliteGroup A740GM-M rev1.0A (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$51
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$59
Видеосистема: GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$174
Дисковая подсистема: Seagate/Maxtor Barracuda 7200.11/DiamondMax 22 500 Гбайт (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$87
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$610

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 450 BT

3DMark'06, Default Settings	8978
3DMark'05, Default Settings	12967
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	67
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	76

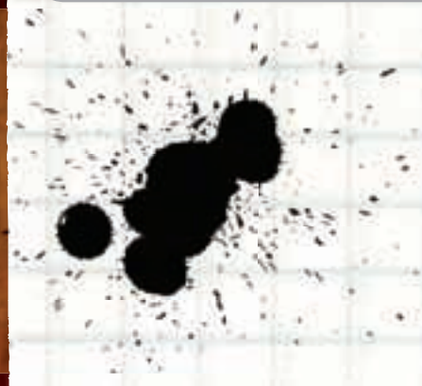
Игровой компьютер за минимальную сумму денег. В будущем можно проапгрейдить процессор, память и видеокарту.

Все цены указаны по состоянию на 8 августа 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

После просмотра списка сентябрьских ретрорелизов не было ни малейших сомнений насчет того, кому стоит посвятить три страницы. Конечно же, Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game! Простоявший черт знает сколько лет на полке диск с игрой так и остался собирать пыль дальше. Нет, в честь такого случая надо сходить в магазин и купить вышедшую в феврале локализацию от «1С». Во-первых, зачем утруждать себя чтением английских слов, если специалисты из российского издательства сделали замечательный перевод? Во-вторых, не возникнет проблем с совместимостью старушки с современными операционными системами. После завершения установки автор этих строк на какое-то время стал недоступен для окружающего мира. Как же приятно перенестись на 11 лет назад, во времена, когда деревья были большими, а игры чертовски интересными и, самое главное, искренними! В голове уже начали формироваться примерные очертания будущей статьи, но вдруг промелькнула мысль: «Неужели почти за пять лет существования журнала никто не признался в любви к великому творению Interplay Productions?» Оказывается, в феврале 2005 года это сделал Иван Гусев. Пришлось спешно искать другого кандидата. Вряд ли вторая часть Age of Empires способна заменить знаменитую Fallout, но ничего не поделаешь.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft

РАЗРАБОТЧИК
Ensemble Studios

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ДАТА ВЫХОДА
30 сентября 1999 года

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

КОРОЛИ И СВИТА

ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ

Эволюция от примитивных копий и стрел с каменными наконечниками до баллист, катапульт, железного оружия и доспехов закончилась. 10 тысяч лет развития позади. На дворе стоит 450 год н.э., начало так называемой эпохи королей. Великие цивилизации из Age of Empires отправились на свалку истории. Вместо персов, египтян, шумеров, греков и Ко пришли молодые и голодные бритты, франки, готы, викинги.

Впрочем, правила игры не изменились. Вновь противоборствующим сторонам необходимо за максимально короткий срок добыть как можно больше ресурсов, продвинуться в изучении передовых технологий, создать самую сильную армию и стереть с лица земли всех своих врагов. Жестокий мир не оставляет времени на философские размышления: или ты, или они – третьего не дано.

ФОРМУЛА НАРОДНОЙ ЛЮБВИ

Разработчики использовали ту же формулу построения геймплея, что и в первой части. Все просто и одновременно гениально: удаляем из всеми любимой Civilization пошаговый режим, а заодно и излишнюю академичность, смешиваем с не менее обожаемой Warcraft 2 и добавляем огромное количество мелких деталей собственного производства.

Одиноко стоящий городской центр, горстка работников (наконец-то появилось разделение на мужчин и женщин) и один легкий кавалерист. Даже не верится, что эта крохотная деревушка через несколько столетий превратится в могучую империю. Вокруг полным-полно неисследованных территорий. Где-то там, за лесами, полями и реками, есть точно такой же городской центр. Его хозяин тоже мечтает построить передовое государство с мощной армией и развитой экономикой. Два медведя не могут ужиться в одной берлоге, рано или поздно кто-то начнет собирать армию для завоевательного похода. Но это будет потом, через несколько столетий, когда уже возведено множество зданий и сделаны важные научные открытия.

МЫ ПОЙДЕМ ДРУГИМ ПУТЕМ

Как и раньше, необходимо добывать древесину, еду, золото и камень. Для перехода из одной эпохи в другую требуется возвести две постройки текущего периода и отдать за апгрейд энное количество ресурсов.

В игре нет какой-то одной верной схемы. Каждый действует по-своему. Для примера возьмем самый ранний этап развития. Кто-то быстрее переходит к феодализму, чтобы получить доступ к новым зданиям и более современным техноло-

гиям. Кто-то, наоборот, словно заправский марафонец, на первых порах держится в хвосте: специально не спешит покидать темные века, строит дома и штампует как можно больше крестьян, чтобы раз и навсегда решить проблему с продовольствием и заготовкой леса. Одни строго соблюдают принцип разделения труда и позволяют женщинам заниматься только сельским хозяйством, другие не делают никаких скидок и заставляют представительниц слабого пола махать кирками и топорами наравне с мужчинами. Первые посылают легкого кавалериста исследовать неоткрытые участки карты, вторые используют его только для осмотра близлежащей местности, а в далекие края отправляют, гм, послушных овец. Подобных примеров вагон и маленькая тележка.

ГОД ЗА ГОДОМ, АПГРЕЙД ЗА АПГРЕЙДОМ

Постепенно, шаг за шагом маленькое поселение разрастается вширь. Каждая новая эпоха открывает перед игроком доселе не виданные горизонты. Так, во времена феодализма вместо слабеньких деревянных заборов и смотровых вышек разрешают огораживать землю высокими каменными стенами с массивными воротами и хорошо защищенными башнями. В казарме тренируются не плюгавенькие мужички с палицами, а мечники и копейщики. Если возвести конюшню и стрельбище, то получишь доступ к коннице и лучникам соответственно. На рынке можно обменять излишки еды, древесины и камня на золото, а затем купить на него какой-нибудь дефицитный ресурс. В кузнице за умеренную плату совершенствуют различные виды оружия.

После перехода в век замков можно приступить к строительству крепостей (в них тренируются уникальные для каждой нации юниты), монастырей, университетов, цехов по производству осадных орудий и дополнительных городских центров. Конечная станция многовекового путешествия – имперский строй, открывающий доступ к возведению чуда света.

ДЕРЖАТЬ СТРОЙ

Всего в игре представлено 13 наций (увы, русским места не нашлось). На первый взгляд все они выглядят одинаково. Вроде бы и постройки похожи друг на друга, и юниты те же самые. Но это обманчивое впечатление. Если познакомиться с каждой стороной поближе, то заметишь ряд существенных отличий. Например, в самом начале игры правитель Китая получает в свое распоряжение не трех, а сразу шестерых крестьян, на протяжении всей игры готы не могут возводить каменные стены, тевтонцам обустройство одного поля с пшеницей обходится не в 60, а в 40 единиц древесины, а еще после перехода к имперскому строю они могут тренировать артиллеристов.

По сравнению с Age of Empires боевая система Age of Kings претерпела ряд существенных изменений. Игра позволяет выбрать для каждого подразделения одну из четырех формаций (цепочка, каре, шеренга и специальное построение для атаки с двух флангов) и тактику поведения на поле боя. А еще воякам можно приказать охранять, патрулировать или следовать за строго определенным юнитом. Наконец-то объединенные в отряд различные рода войск научились ходить с одинаковой скоростью, и при

В начале игры правитель Китая получает в свое распоряжение не трех, а сразу шестерых крестьян.

Одно из полей истощилось. Необходимо приказать девушке посеять новые семена.

Красные пятнышки на подступах к воротам – тела убитых солдат противника.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Самое удивительное, что по сути дела разработчики не сделали вообще ничего, чтобы их игра стала шедевром. На самом деле это у них получилось совершенно случайно. Никаких усилий они к этому не прикладывали – это очевидно. И, наверное, благодаря этому у Age of Kings появился эдакий шарм независимости. Разработчики никому не подражали, никого не хотели убить, но до последнего момента старались, чтобы все было максимально красиво, просто и удобно. Эти три слова наилучшим образом отражают сущность Age of Empires 2.

«Страна игр» №20 (53) 1999, оценка 9.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Искусственный интеллект в Age of Empires 2: The Age of Kings очень хорош. Настолько хорош, что почти каждый задается вопросом: а не обман ли это? Даже самый простой уровень сложности станет настоящим испытанием для большинства геймеров, и только лучшие из лучших будут в состоянии одолеть игру на более высоких уровнях сложности. За исключением некоторых мелочей, пожалуй, это единственное, к чему можно придраться. Вы не будете разочарованы.

Сайт Gamers Temple, оценка 9.4 из 10

О ВКУСНОЙ И ПОЛЕЗНОЙ ПИЩЕ

Как и в первой части, в Age of Empires 2: The Age of Kings крестьяне добывают еду различными способами. На раннем этапе развития цивилизации жители собирают сладкие ягоды, ходят на рыбалку, забивают овец или устраивают охоту на диких кабанов и обитающих возле лесов косуль. К сожалению, мясо то и дело нападающих на людей волков для приготовления пищи непригодно. Ничто не пополняет запас продовольствия так, как собранный с полей урожай пшеницы. Правда, доступ к земледелию ты получишь только после того, как построишь мельницу.

Король и свита. Пузатого правителя надо беречь как зеницу ока, иначе наступит полный game over.

этом они стараются автоматически подобрать наиболее удачное построение. Так, кавалеристы и копейщики стремятся прикрыть слабых лучников, монахов и хлипкие осадные орудия от внезапной лобовой атаки. Если на твой город напал противник, достаточно нажать на горячую клавишу B. Перепуганный народ спрячется в ближайшем городском центре, замке или башне и будет пускать в сторону захватчиков град стрел. Значительно улучшился алгоритм нахождения оптимального пути. Теперь юниты не застревают между зданиями и стараются идти к заданной цели кратчайшей дорогой.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

Коротко о режимах. Историческая кампания разделена на пять частей: семь простеньких заданий в обучающем разделе за героя Шотландии Уильяма Уоллеса и по шесть заковыристых миссий за Жанну д'Арк, Фридриха Барбароссу, Чингис-хана и Салах ад-Дина.

Помимо этого, в Age of Empires 2 представлено еще три одиночных варианта игры. В Random Map перед началом игры ты выбираешь одну из 13 доступных сторон, устанавливаешь количество противников, определяешь тип и размер уровня, объем ресурсов и максимальную численность населения, после чего указываешь условия победы. Вовсе не обязательно ровнять с землей вражеские поселения. Победы можно добиться и другими способами. Например, с помощью священника перенести в храм разбросанные по карте реликвии или построить чудо света. И в первом, и во втором случае тебе придется в течение 350 лет сдерживать атаки противников. В Score необходимо быстрее всех набрать энное количество очков, а в Time Limit – к определенному времени занять первое место в общей таблице развития государств.

Death Match отличается от Random Map только тем, что ты начинаешь игру с огромным запасом добытых ресурсов. Третий режим называется Regicide. Здесь ты стартуешь не с тремя, а с десятком крестьян. Рядом с городским центром возвышается каменный замок, возле которого прогуливается пузатый дяденька в мантии и с золотой короной на голове. Победа достанется тому, кто раньше всех убьет вражеских правителей.

ПОЛОТНО МАСТЕРА

Перед нами, пожалуй, самая красивая двухмерная RTS. Огромные уровни (для того чтобы пройти из одного конца карты в другой, крестьянину требуется 12 минут, в первой части на все про все уходило только восемь), яркие солнечные пейзажи, плавная анимация движений, тщательно прорисованные модели юнитов. Спустя девять лет после выхода игры трудно поверить, что разработчики были ограничены скудной цветовой палитрой из 256 цветов. Столько же использовали авторы вышедшей в 1998 году StarCraft. Как говорилось в одном старом рекламном ролике, «почувствуйте разницу».

Age of Empires 2: The Age of Kings по праву считается одной из лучших RTS конца 90-х годов. Симпатичная графика, тщательно сбалансированный геймплей, интересные исторические миссии и огромное количество вариантов игры на так называемых случайных картах позволяют сидеть перед экраном монитора часами напролет. Кажется, у творения Ensemble Studios попросту нет недостатков. Прошло девять лет, а нам все еще интересно тратить собранные ресурсы на апгрейды и отправлять войска разрушать вражеские замки. **PG**

В игре можно использовать господствующие высоты. Пока вражеская пехота обойдет препятствие, она недосчитается доброй половины солдат.

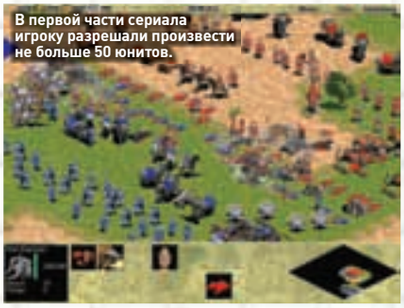
ЖЕРТВЫ ПИРАТОВ

К сожалению, в нашей стране Age of Empires 2: The Age of Kings стала бестселлером задолго до своего официального появления в продаже. В начале мая 1999 года отечественные дельцы с успехом впаривали наивным покупателям под видом финального релиза переполненную багами альфа-версию. Народ смекнул, что к чему, только летом. Впрочем, это был не первый случай воровства у Ensemble Studios. Весной 1997 года пираты разместили на просторах интернета сырой вариант Age of Empires с неработающим искусственным интеллектом противников.

ИГРА ДЛЯ МИЛЛИОНОВ

КАК ЛЕСНОЙ БИОЛОГ СОЗДАЛ БЕСТСЕЛЛЕР

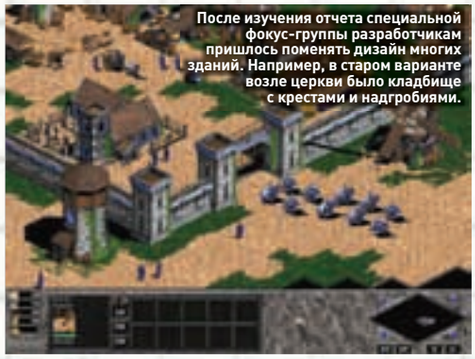
Брюс Шелли.


В первой части сериала игроку разрешали произвести не больше 50 юнитов.

НОВИЧКАМ ВЕЗЕТ?

Большинство сотрудников Ensemble Studios не имели опыта создания игр. «Главное, мы все обожали игры. Я знал, что наше геймерское чутье подскажет, что и как делать», – вспоминает Брюс. Выпускник Аризонского университета Дейв Поттингер (Dave Pottinger) за год написал движок Genie, после чего взялся за программирование искусственного интеллекта. Еще один дебютант, художник Бред Кроу (Brad Crow), учился делать анимацию животных по передачам National Geographic. Дизайнер уровней двух частей Doom и первой Quake Сэнди Петерсен (Sandy Petersen) присоединился к команде лишь в 1997 году, когда была готова большая часть игры.

На скриншотах из ранней версии Age of Empires 2: The Age of Kings железная руда шла следом за древесиной.


После изучения отчета специальной фокус-группы разработчикам пришлось поменять дизайн многих зданий. Например, в старом варианте возле церкви было кладбище с крестами и надгробиями.

Никто не знает свою судьбу наперед. 35 лет назад Брюс Шелли (Bruce Shelley) вряд ли мог предположить, что его творение займет второе место в списке самых популярных игр от издательства Microsoft и третье в числе наиболее продаваемых RTS. В то время выросший на Risk и Stratego обладатель научной степени в области лесной биологии после тщетной попытки устроиться работать в компанию по производству настольных игр изучал экономику в Университете Вирджинии.

ПУТЬ К УСПЕХУ

В 1980 году совместно со своими однокурсниками Шелли основал компанию Iron Crown Enterprises и занялся производством «настолок» по мотивам «Властелина колец». Одно дело игры из картона и совсем другое – электронные. Мы бы никогда не увидели Age of Empires, если бы не Sid Meier's Pirates!. Именно она пробудила в Брюсе интерес к компьютерным играм. В 1988 году он устроился дизайнером в MicroProse Software. Причем не абы куда, а в подразделение Сида Мейера (Sid Meier). За пять лет работы в компании были созданы три симулятора (F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle 2, Silent Service 2), одна адвенчура (Sid Meier's Covert Action) и две суперпопулярные стратегии (Sid Meier's Railroad Tycoon и Sid Meier's Civilization). Кстати, в последней, в разделе Credits, фамилия Шелли идет сразу же за Мейером. «Я был лишь одним из 20 человек, работавших с Сидом над Civilization», – скромничает Брюс.

В 1993 году из-за разразившегося в MicroProse Software финансового кризиса часть сотрудников отправилась на вольные хлеба. Шелли пришлось подрабатывать фрилансом и написанием книг о подробном прохождении известных хитов. В конце 1994 года Брюс встретился со своим старым знакомым, преуспевающим бизнесменом Тони Гудманом (Tony Goodman). Приятели решили открыть в Далласе новую студию. В состав соучредителей также вошли брат Тони Рик Гудман (Rick Goodman) и Брайан Салливан (Brian Sullivan). Костяк команды сформировался в июне 1995-го. Весной 1996 года компания заключила договор с издательством Microsoft. Подопечные Билла Гейтса (Bill Gates) не прогадали. Age of Empires разошлась тиражом 3 миллиона экземпляров, дополнение Age of Empires: The Rise of Rome купили более миллиона человек.

НЕИЗВЕСТНАЯ AGE OF EMPIRES 2

В начале 1998 года Ensemble Studios анонсировала Age of Empires 2: The Age of Kings. Финальный вариант существенно отличался от оригинального концепта. Изначально авторы собирались полностью отказаться от золотых рудников. Монеты из драгметалла автоматически поступали в казну после налаживания торговых связей с другими государствами. На ранних скриншотах среди пиктограмм добываемых ресурсов встречалась железная руда. Планировалось увеличить роль дипломатии и разбавить скучные морские сражения абордажными боями, но что-то не срослось.

На первых порах художники честно соблюдали пропорции между различными постройками, однако созданная Microsoft примерно за год до релиза специальная тестовая группа казуальных игроков пожаловалась на слишком большой размер зданий. Пришлось перерисовывать почти все статические объекты, а заодно менять архитектуру некоторых наций, для того чтобы каждый смог определить по внешнему виду здания его функцию. Впрочем, целый ряд невыполненных обещаний не помешал игре подняться на первую строчку мирового чарта продаж. К концу 1999 года было продано свыше 2 миллионов дисков. **PG**

Команда разработчиков Age of Empires. Фотография 1997 года.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В СЕНТЯБРЕ

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT — ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
27 сентября 1998 года

После сокрушительного провала Need for Speed 2 мало кто верил, что Electronic Arts удастся долгое время удерживать сериал на плаву, не говоря уже о покорении доселе невиданных высот. Специалисты из EA Canada внимательно проанализировали допущенные ошибки и пришли к довольно простому выводу: чтобы создать хит, не надо изобретать велосипед.
Результат получился выше всяких похвал. Самое главное – долгожданное возвращение полицейских. За время своего отсутствия копы пересели на крутые спортивные машины, научились прижимать преследуемых к обочинам и преграждать путь шипами. В режиме Hot Pursuit ты мог играть как за нарушителей, так и за блюстителей закона. Разработчики выжали из усовершенствованного движка Need for Speed 2 максимум возможного. Десять лет назад ни одна другая гоночная игра на PC не могла похвастаться столь детализированными моделями автомобилей, правдоподобным динамическим освещением и большим разнообразием ландшафтов.

Полицейские не стесняются идти на таран.

FREESPACE 2 — ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Space Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Interplay Productions
РАЗРАБОТЧИК
Volition Inc.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD
ДАТА ВЫХОДА
30 сентября 1999 года

После смерти сериала Wing Commander опустевшее место в сердцах любителей космических симуляторов заняла Descent: Freespace – The Great War. Авторы решили действовать по принципу «куй железо, пока горячо» и за четыре месяца смастерили дополнение. На создание полноценного продолжения ушло чуть меньше года.
Volition Inc. все силы бросила на улучшение графики и позабыла о такой немаловажной составляющей любой игры, как геймплей. Уж слишком однообразными выглядели миссии: появился в заданном квадрате, ознакомился с расположенным в левой части монитора списком целей, после чего принялся за уничтожение врагов. И так каждый раз. Разработчики в свое оправдание скажут: дескать, что еще можно придумать в жанре космических симуляторов, кроме бесконечных перехватов и патрулирований конвоев? Но почему-то авторам старенькой Wing Commander 2 1991 года выпуска удалось разбавить стандартные миссии необычными заданиями вроде поиска катапультировавшегося пилота или угона истребителя с базы.

Яркие спецэффекты – визитная карточка Freespace 2.

RED FACTION — СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Volition Inc.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
18 сентября 2001 года

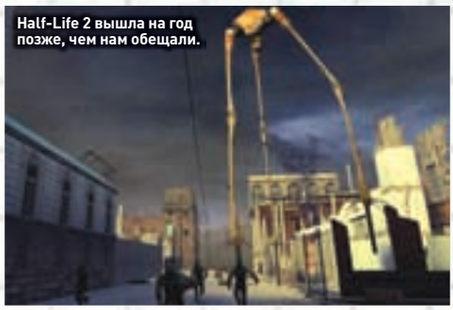
Герой по фамилии Паркер с утра до ночи вкалывает на корпорацию Ultor, вместе со своими товарищами шахтерами он добывает на Марсе полезные кристаллы. Мало того что условия труда не ахти, так еще народ в соседних бригадах стал умирать от новой разновидности чумы. Трудяги отбросили в сторону свои инструменты и взялись за автоматы. По законам жанра по ходу развития сюжета Паркер раскопает (как в прямом, так и в переносном смысле слова) сведения о незаконной деятельности компании-угнетательницы. Оказывается, в возникновении смертельно опасной болезни виноваты скрывающиеся в глубинах Красной планеты секретные лаборатории.
Главная особенность Red Faction – технология Geo-Mod, которая позволяет изменять архитектуру уровней. Например, с помощью ракетницы можно снести стену и проникнуть в запертое помещение или забуриться в землю на десяток метров. Все замечательно, да только это удается сделать лишь в строго определенных местах, хотя изначально разработчики обещали нам полную свободу действий.

Вот что бывает с нерадивыми работодателями.

HALF-LIFE 2 УКРАДЕНА!

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД

Украденный код быстро оказался на лотках, торгующих «пираткой».


Half-Life 2 вышла на год позже, чем нам обещали.

30 сентября 2003 года шутер Half-Life 2 должен был наконец-то попасть на прилавки магазинов. Однако этого не случилось. За пару недель до даты релиза выпуск игры решили задержать. А еще чуть позже глава студии Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) рассказал об одной из причин переноса даты премьеры Half-Life 2. Оказывается, в начале сентября кто-то взломал сеть Valve и похитил сырой код игры.

Этим «кем-то» оказался немецкий хакер Аксель Гембе (Axel Gembe). Первоначально предполагалось выманить его в США, где парня взяло бы в оборот ФБР. Ему специально предложили работу в Valve, однако в последний момент хакер передумал лететь. В итоге его задержали правоохранительные органы Германии. Гембе утверждал, что непричастен к распространению кода игры, сдал ряд своих товарищей и получил два года условно.

EA ПОКУПАЕТ NASCAR

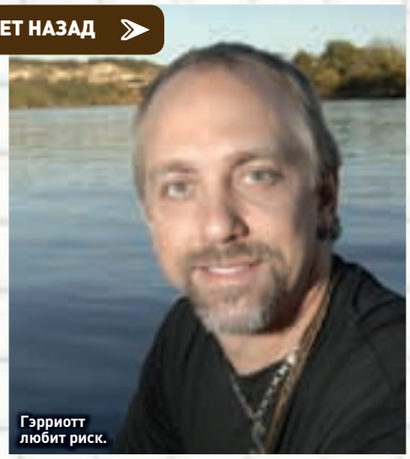
В 2003 году американское издательство Electronic Arts начало борьбу за звание монополиста на рынке спортивных симуляторов. Компания добилась эксклюзивного договора с NASCAR об исключительных правах на разработку и издание игр, посвященных гонкам серийных автомобилей. Контракт подписали сроком на шесть лет, в течение которых только EA может использовать в своих играх стадионы, символику и имена гонщиков NASCAR. Представитель Национальной ассоциации гонок серийных автомобилей Блэйк Дэвидсон (Blake Davidson) прокомментировал: «Вообще-то мы стараемся избегать эксклюзивных контрактов, но Electronic Arts такая распрекрасная компания, что мы не смогли отказать». На тот момент NASCAR и EA сотрудничали уже почти семь лет и наплодили немало игр. Впоследствии «электроники» заполучили еще дюжину спортивных эксклюзивов – на зависть конкурентам.

NASCAR 09 – последняя игра EA, которая выйдет в рамках эксклюзивного договора.

БОЛЛ ДОБРАЛСЯ ДО BLOODRAYNE

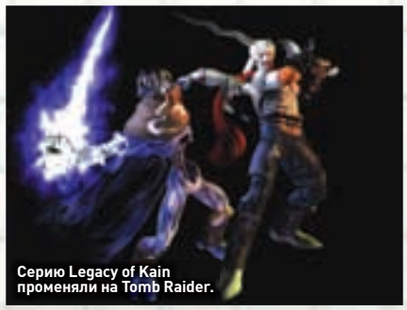
Наконец-то вышла PC-версия замешанного на крови экшена BloodRayne – почти с годовым отставанием от консольной «сестры». Игра с одной из самых сексапильных героинь десятилетия пришлась по вкусу геймерам. Это не осталось незамеченным для немецкого «злого гения» Уве Болла (Uwe Boll). В начале сентября 2003 года издатель игры Majesco сообщил о продаже прав на экранизацию BloodRayne компании Uwe Boll KG. «Вампирша Рэйн – яркий антигерой и так и просится на большой экран», – заявил херр Болл. Что ж, тут он прав. Однако будущее Рэйн бездарно профукали. BloodRayne 2 оказалась довольно посредственной игрой, а картина Уве Болла – полной катастрофой как в художественном, так и в коммерческом плане. Фильм с Кристанной Локен (Kristanna Loken) в роли Рэйн окупился лишь благодаря неплохим продажам DVD.

Рэйн как она в игре.


Гэрриотт любит риск.

ГЭРРИОТТ НА «ТИТАНИКЕ»

После выхода на экраны фильма «Титаник» интерес публики к затонувшему в 1912 году кораблю достиг небывалых высот. Проводились даже туристические экспедиции к подводной «могиле» возле Ньюфаундленда. В одной из них в сентябре 1998 года участвовал Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), создатель ролевой серии Ultima и MMO-легенды Ultima Online. Лорд Британ всегда отличался склонностью к рискованным приключениям: он сплавлялся по Амазонке и участвовал в антарктической экспедиции. За то чтобы своими глазами посмотреть на останки «Титаника», Гэрриотт заплатил 32 500 долларов.


Серию Legacy of Kain променяли на Tomb Raider.

НУЖНАЯ ПОКУПКА

Британское издательство Eidos Interactive сообщило о покупке калифорнийской студии Crystal Dynamics. Слухи об этой сделке просочились в прессу за пару месяцев до события, но подтвердились лишь в середине сентября 1998 года. За разработчика вампирской экшен-серии Legacy of Kain были уплачены немалые деньги – 47.5 миллиона долларов. Целесообразность этой покупки стала очевидна лишь в XXI веке, когда Crystal Dynamics сменила английскую Core Design на посту официального летописца приключений Лары Крофт. Tomb Raider: Legend вернула даме былую славу, впереди – интригующая Tomb Raider: Underworld.

Увы, не все анонсированные игры благополучно доживают до релиза. Порой возьмешь какой-нибудь многообещающий проект на заметку, а через несколько месяцев узнаешь о его закрытии. За последние 10 лет набралось больше сотни таких «мертвецов». Именно им и посвящена рубрика «Могильник». Правила ее довольно просты: первая страница достается наиболее перспективной разработке, вторая – трем менее заметным творениям. Впрочем, возможны изменения. Не стесняйся высказывать свое мнение на форуме нашего журнала на сайте www.gameland.ru.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ДАТА АНОНСА
1997 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
1998 год

За годы существования игровой индустрии было отменено больше сотни различных проектов. Космическая сага Babylon 5: Into the Fire, симулятор Harpoon 4, аркадная гонка Fuel, экшены Command & Conquer: Renegade 2, Loose Cannon и Trinity, онлайновые ролевки Ultima X: Odyssey и Warhammer Online могли стать настоящими хитами в своих жанрах. Но судьба распорядилась иначе. Пожалуй, самой серьезной потерей следует признать Warcraft Adventures: Lord of the Clans. Наверное, ты обратил внимание, что статья занимает не одну, а две страницы. Дело в том, что в процессе работы над материалом нам удалось раздобыть много интересных подробностей. Не рассказать о них было бы преступлением с нашей стороны.

РОЖДЕНИЕ КВЕСТА

Идея создать классический двухмерный квест во вселенной Warcraft родилась осенью 1996 года. Игра должна была стать связующим звеном между Warcraft 2: Tides of Darkness и будущими эпизодами. Слово продюсеру Биллу Роперу (Bill Roper): «Мы хотели, чтобы те люди, которые любят Warcraft, Warcraft 2 и Beyond the Dark Portal не только за стратегические элементы, но и за сюжет с персонажами, имели возможность углубиться в этот мир. Наша главная цель – рассказать побольше историй из мира Warcraft. То есть любой следующий проект во вселенной Warcraft, будь то Warcraft 3, Warcraft RPG или Warcraft Tetris, использовал бы Warcraft Adventures как фундамент».

После знакомства со стратегическим сериалом у игроков сложилось впечатление, что орки – это сборище тупых и кровожадных завоевателей, которое с большим трудом победила коалиция людей и эльфов. Сценаристы Warcraft Adventures: Lord of the Clans хотели показать, что на самом деле зеленокожие крепыши не такие уж и сволочи. Это очень благородная раса со своими уникальными культурой и религией, просто увлечение черной магией сбило ее с верного пути.

БОРЬБА ЗА СВОБОДУ

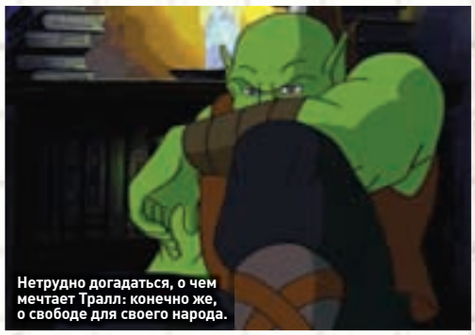
Главная роль отводилась выросшему в неволе орку по имени Тралл. Во время зачистки одной из деревень лейтенант Аделас Блэкмур нашел посреди окровавленных тел младенца и решил вырастить из него цепного пса, готового на все ради своего хозяина. Прошло 22 года, Блэкмур дослужился до звания генерала и получил титул лорда, а его возмужавший питомец развлекает публику на гладиаторской арене. Единственное, что напоминает герою о его предках, – обрывок пеленки с непонятным символом. После очередной выходки хозяина Тралл уходит из замка. Однако спустя несколько дней его ловят солдаты.

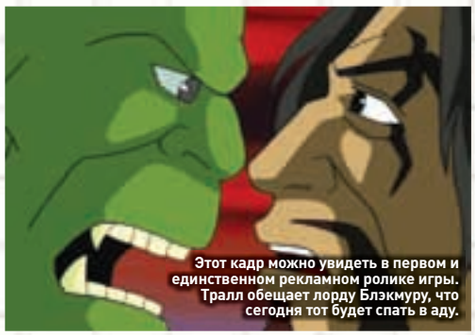
Дальнейшие события Warcraft Adventures: Lord of the Clans развивались по следующему сценарию: после побега из лагеря для пленных Тралл натыкается на скрывающийся в лесах клан «Боевая песнь» под командованием Грома Хэллскрима. Затем юного орка представляют бывшему вождю Орды Оргриму Думхаммеру, от которого он узнает историю своего происхождения. Оказывается, отца Тралла звали Даротан, он был предводителем клана Ледяной волк. После долгого путешествия по землям дварфов герой находит в горах сородичей и показывает им вышитый на пеленках символ Ледяного волка. Через некоторое время Тралл решает освободить всех пленных орков. В заключительных эпизодах игры объединившиеся кланы захватывают замок лорда Блэкмура.

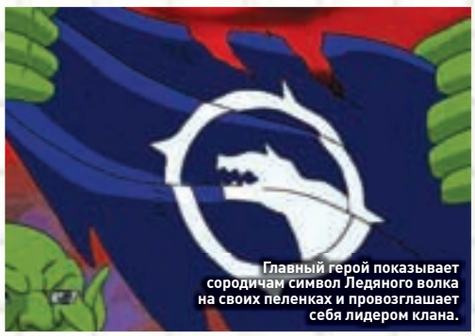
ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

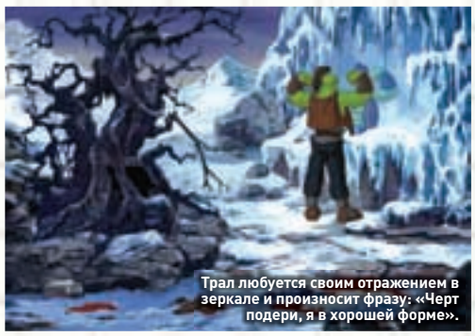
Тщательно проработанный сюжет – это, конечно, замечательно, да только осенью 1996 года Blizzard Entertainment не смогла потянуть столь крупномасштабную игру. На тот момент одна часть сотрудников компании наводила предрелизный лоск на Diablo, а другая возилась со StarCraft. Пришлось прибегнуть к помощи третьих лиц, так называемых фирм-аутсорсеров. Стоит заметить, что подобная практика существовала и раньше. Так, дополнение Warcraft 2: Beyond the Dark Portal появилось на свет благодаря Cyberlore Studios. Да и первая Diablo изначально была не внутренним, а внешним проектом, просто за шесть месяцев до выхода игры студия Condor стала собственностью Blizzard Entertainment и сменила вывеску на Blizzard North.

Нам неизвестно, кто посоветовал Blizzard Entertainment обратить внимание на принадлежавшую калифорнийской фирме Davidson & Associates питерскую студию Animation Magic Inc. Но факт остается фактом: Warcraft Adventures:


Нетрудно догадаться, о чем мечтает Тралл: конечно же, о свободе для своего народа.


Этот кадр можно увидеть в первом и единственном рекламном ролике игры. Тралл обещает лорду Блэкмуру, что сегодня тот будет спать в аду.


Главный герой показывает сородичам символ Ледяного волка на своих пеленках и провозглашает себя лидером клана.


Трал любуется своим отражением в зеркале и произносит фразу: «Черт подери, я в хорошей форме».

Lord of the Clans создавалась на берегах Невы. В проекте было задействовано около 50 человек. Наши соотечественники полностью отвечали за движок и графическое наполнение. Небольшая американская команда занималась написанием сценария, дизайном, озвучением и общим руководством проектом. Разница во времени и языковой барьер, конечно же, создавали дополнительные проблемы, но в целом американцы остались довольны российскими разработчиками. «Мы оценили их классическую анимацию и были потрясены: она была замечательной и напоминала нам о жанре квестов, в которые мы так любили играть. Очень часто мы хотели немного изменить то, что они создавали, а потом еще и еще раз. До тех пор, пока мы не получали, что хотели. И, признаться, это было очень трудно сделать на таком расстоянии», – вспоминает Ропер. А вот что он говорит о разделении полномочий: «Мы просто проверяли баланс и качество. Когда мы создаем игру внутри нашей компании, каждый работник имеет к ней доступ и может предложить свои идеи. Мы просто хотим быть уверенными в том, что используем любую возможность добавить что-нибудь интересное. Чем больше людей присматривают за проектом, тем лучше. Благодаря этому мы имеем разные точки зрения на квесты, головоломки и т.д.».

ПОПРАВКИ ОТ СТИВА МЕРЕТСКИ

Официальный анонс состоялся в начале 1997 года. В качестве ориентировочной даты выхода были выбраны рождественские праздники. Однако осенью стало понятно, что для завершения игры потребуется еще как минимум десять месяцев. Поэтому срок релиза перенесли на четвертый квартал следующего года.

Весной 1998-го была готова тестовая версия. 40 тысяч кадров анимации, 60 тщательно прорисованных фонов в семи областях Азерота и 70 персонажей – все это сделали в питерской студии Animation Magic Inc. Команда голливудских актеров полностью записала свои реплики. Тралла озвучивал известный российским зрителям по главной отрицательной роли в фильме «Горец» Клэнси Браун (Clancy Brown). Роль Оргрима Думхаммера досталась Питеру Каллену (Peter Cullen). Именно его голосом разговаривал Оптимус Прайм в мультсериале «Трансформеры». В некоторых эпизодах использовались звуковые файлы из Warcraft 2: Tides of Darkness. Так, во время штурма замка лорда Блэкмура солдаты произносили уже ставшей классической фразу: «На нас напали!» Оставалось вставить недостающую озвучку, анимацию движений некоторых персонажей и дождаться, пока аутсорсеры из Китая закончат изготовление видеороликов.

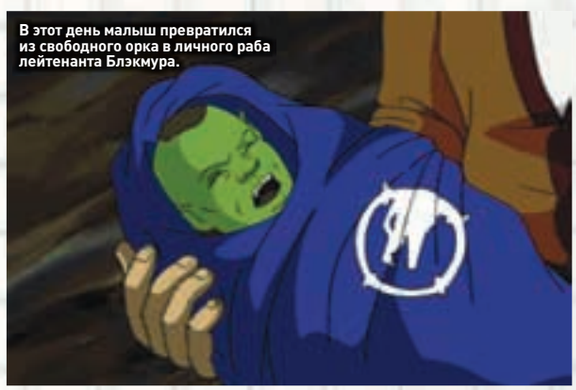
Сырую версию Warcraft Adventures: Lord of the Clans показали приглашенному в качестве эксперта знаменитому создателю знаменитой серии Zork Стиву Меретски (Steve Meretzky). Замечания вызвали лишь несколько квестов и головоломок. За две недели Стив придумал для Тралла новые, более интересные испытания.

НИКОГО НЕ ЖАЛКО, НИКОГО...

Казалось бы, проект выруливал на финишную прямую, но не тут-то было... Blizzard Entertainment отправила организаторам E3 заявочный лист, в котором черным по белому были написаны названия следующих игр: Diablo 2, StarCraft: Brood War и Warcraft Adventures: Lord of the Clans. Однако последняя так и не предстала перед многочисленными посетителями Georgia World Congress Center. 22 мая, за пять дней до начала выставки, после продолжительного совещания с ключевыми разработчиками-кураторами Билл Ропер решил закрыть проект. Что же его подтолкнуло принять столь непопулярное решение? «Мы хотели создать все то, что должно входить в замечательную приключенческую игру: важных персонажей, сильный сценарий, отличное озвучивание и интересные загадки, связанные с сюжетом. Когда мы добились всего, чего хотели, стало понятно, что мы отстали в плане технологии. Мы посмотрели на то, что создали, и подумали: "Эта игра была бы хитом три года назад, но сейчас нам нужно сделать что-то новое"». Логика вполне понятна, но уж слишком расплывчаты формулировки. На самом деле Blizzard Entertainment испугалась конкуренции с уже вышедшей The Curse of Monkey Island и анонсированной на конец 1998 года Grim Fandango. Квест от питерских разработчиков якобы уступал обоим творениям LucasArts Entertainment по части анимации. Хотя все сравнения относительны. Как говорится, на вкус и цвет товарищей нет.

На многочисленные письма поклонников сериала разработчики отвечали следующим образом: «Blizzard Entertainment выпускает только стопроцентные хиты и точка. Таков принцип нашей компании». Слова Билла Ропера звучат как смертный приговор: «Впоследствии мы поняли, что это было правильным решением, потому что мы сразу почувствовали, какой тяжелый камень упал с наших плеч. Все единогласно сказали: "Да, ты прав, мы должны были отменить игру". Нам стало легче оттого, что больше не требовалось постоянно вытягивать этот проект за волосы. Мы никогда не жалели о принятом решении». **PG**

Чтобы заслужить доверие Оргрима Думхаммера, юный орк должен одолеть одну из его собак.


В этот день малыш превратился из свободного орка в личного раба лейтенанта Блэкмура.

ГДЕ УЧАТ НА ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ И ЧТО ДЕЛАТЬ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ НЕ РАЗЛЮБИТЬ PC

Всем привет! Снова с вами Иван Гусев, председатель фэн-клуба Оксаны Федоровой «Спокойной ночи не видать», и новая участница группы «Блестящие» (я та темненькая, с широкими плечами и тоской в глазах). Впрочем, моя личная жизнь не имеет никакого отношения к вашим письмам. Спасибо за поддержку и похвалы, спасибо за критику. Только все-таки старайтесь, чтобы замечания в наш адрес не были похожими на письмо некоего OldGamer: «По стилю изложения журнал "PC ИГРЫ" рассчитан на неполовозрелых школьников, которых интересуют картинки с полуголыми тетками и чтобы было круто, поэтому не вам спорить о "международной политике". Занимайтесь лучше анонсами и тестами игр». Ну, дружок, до оправданий мы не опустимся. Я регулярно нахожу в почте письма мужчин за 30, юристов, управленцев. Сомневаюсь, что они покупают журнал только ради картинок с полуголыми тетками – для этого есть специализированные издания. Непонятно, с чего OldGamer вообще решил написать? Если его в Правильном все категорически не устраивает, зачем тратить деньги на наш журнал? Загадка.
В общем, еще раз всем здрасьте. Поехали!

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, любимая редакция Правильного! У меня сегодня на повестке дня одна наболевшая тема и один вопрос.
Начнем с наболевшего: в очередной раз, когда я продаю S.T.A.L.K.E.R. и смотрю роликами с Far Cry 2, у меня слезы льются из глаз. Неужели разработчики игр никогда не видели оружие хотя бы на картинках? Почему затвор на автоматическом оружии серии АК и Colt находится на левой стороне? Для чего дизайнеры это делают? Неужели так сложно посмотреть на картинку или, еще лучше, подержать в руках то, что рисовать собираются? Да элементарно задуматься можно, что при стрельбе с правой руки раскаленная гильза имеет около 40 процентов шанса попасть в тело стрелка. Как говорится, за державу обидно (особенно за S.T.A.L.K.E.R. – АК-74, Абакан, LR-105)...
Ну и на закуску вопрос к редакции Правильного: прочитав очередной номер, положил его на стопку правильных журналов (которая уже скоро сможет быть несущей опорой потолка). И что, вы думаете, я увидел? В ширину стопка увеличивается! Не поверив глазам, я взял сантиметр и измерил. Результаты не заставили себя долго ждать: мой первый номер за январь 2006 года шириной 21 см, а за июль 2008-го – уже 23 см! Я в панике! Что вы делаете с журналами, что они растут?
С уважением, ваш постоянный читатель

Время от времени в адрес редакции приходят письма, в которых читатели обвиняют разработчиков в некомпетентности. Мол, почему у танка X в игре Y башня такой-то формы, тогда как должна быть совсем иной. Или вот на дизайн оружия жалуются. Однако сопереживания у меня нет. Если честно, мне абсолютно все равно, почему затвор у АК на левой стороне. По одной простой причине – в играх все условно. Ну не может живой человек носить с собой одновременно три пистолета, пару автоматов, десяток гранат, снайперку и гранатомет. И никакая женщина в жизни не наденет стальной лифчик – тем не менее на обложке каждой второй фэнтези-RPG все в таких.

Впрочем, создатели S.T.A.L.K.E.R. и Far Cry 2, работая над своими проектами, руководствовались, конечно же, не моими пофигистскими принципами. Они прекрасно знают, как какое оружие выглядит, у них на полочках стоят справочники с фотографиями и описаниями и даже муляжи. Парни сознательно идут на ошибки. Потому что реально существующее оружие надо лицензировать для использования в играх, а вот если затвор переставил, уже не надо никому платить. 99.9 процента геймеров ничего не заметят.

Что касается нашего журнала, то он растет по одной простой причине – взрослеет. Ему же уже без малого пять лет. Боимся даже представить, каким он станет в 17.

Здравствуйте, уважаемая редакция любимого журнала! Вопрос у меня всего один. Могу ли я, 15-летний подросток из Хабаровска, стать киберспортсменом? И если могу, то как? Заранее спасибо!

Большой поклонник журнала T@R@$!

Тарас, ты уже достаточно взрослый для того, чтобы не задавать дурацких вопросов. Для того чтобы стать киберспортсменом, неважно, сколько тебе лет и из какого ты города. Важно лишь, насколько хорошо ты играешь, готов ли ежедневно тренироваться, чтобы стать лучше, и есть ли деньги для выезда на соревнования. Логичен вопрос: а можно ли выучиться на киберспортсмена? Скажем, у легкоатлетов и футболистов есть тренеры, они и делают из новичков звезд. Увы, в киберспорте с этим сложнее. Учиться приходится самому. В последнее время ситуация меняется, но до России ветер перемен еще не дошел. А вот, к примеру, в США многие взрослые дяди и тети, желающие участвовать в многопользовательских схватках и не болтаться в самом низу рейтинговой таблицы, нанимают себе тренеров. Особым спросом пользуются уроки «преподавателей» с сайта www.gaming-lessons.com. Час занятий, посвященных стратегиям и тактикам в Halo, стоит от 25 до 65 долларов. Количество сайтов, подобных Gaming Lessons, все увеличивается. Недостатка в учениках нет, причем большинство из них не видят ничего странного в подобных занятиях. «Если я хочу научиться теннису или гольфу, я нанимаю тренера, – сказала в интервью одна дама, мать двоих детей. – В случае с играми не вижу никакой разницы».
Тебе же, Тарасик, придется полагаться только на себя. Определись, в какой «дисциплине» ты особенно силен (это должна быть популярная игра, представленная на крупных соревнованиях), и тренируйся, только не с новичками, которых легко и весело громить, а с профи. Но даже если ты станешь хорошим игроком, не жди легкой жизни. Век спортсмена недолог, а век киберспортсмена еще короче. Многим игрокам с трудом дается переход с одной версии игры на другую, конкурентов пруд пруди, а призовые фонды вовсе не так велики, чтобы позволить тебе прилично зарабатывать. Искренне рекомендую: выучись лучше на стоматолога.

Здравствуйте, редакция «РС ИГР». Ваш журнал начал читать давно, бросил полтора года назад. Почему? Потому что я купил себе консоль Xbox 360. До этого играл только на компьютере. Но недавно приобрел свежий номер журнала и понял: я снова хочу играть на компе! Почему?! На консоли я прошел GTAIV, Devil May Cry 4, Gears of War, Halo 3 и многое другое. Что мне мешает дальше играть только на консолях?! Но в играх на компьютере есть что-то. Что-то, что заставляет тебя тратить безумные деньги на апгрейд. Что мне нужно от компьютера?! Ведь РС-эксклюзивов очень мало. Но я все равно иду в магазин за новым компьютером. Почему?

ХаХа

Почему? Ответ прост: не надо недооценивать компьютер как игровую платформу. Есть множество причин, по которым можно и нужно играть на PC. MMORPG – это раз. Стратегии – это два. Казуальные и флеш-игры – это три. Да и в шутеры от первого лица многие по-прежнему предпочитают рубиться на PC, ибо мышка есть, а с ней классно. Это четыре. Если у тебя Xbox 360 и ты играешь по Сети, значит, приходится ежемесячно оплачивать Xbox Live Gold. А на PC мультиплеер бесплатный. Пять. Эксклюзивов мало на любой платформе. На Xbox 360 и PlayStation 3 за год наберется не больше десятка. Главные же хиты всегда выходят и на консолях, и на PC – пусть даже с задержками. Вот тебе и шестая причина. Если подумать, можно составить длиннющий список. Вывод напрашивается сам собой: не стоит ограничивать себя одной игровой платформой.

Здравствуйте, уважаемые мэтры «РС ИГР», представленные в лице Ивана Гусева! Пишу вам из не очень далекого и не очень холодного в это время года уголка с компьютером. Давно пытался вам дописаться, да как-то все мысли не доходили. Но недавно у меня «наболело». Я взял у приятеля игру 2003 года выпуска, о которой до этого ничего не слышал. На мой обычный вопрос: «Есть ли в игре хоть какая-нибудь физика?» – он опустил свою челюсть до колен и округлил глаза до неприличных размеров, выдавив: «Это чо такое?!» Ну, я как цивилизованный геймер попытался объяснить недалекому, но его лицо по-прежнему оставалось в том же положении и мои разъяснения не смогли его изменить. Я, честно говоря, не ожидал подобных вопросов от человека, который побеждал меня в DotA и прошел CoD4 на солидном уровне сложности за день. И это вывело меня на вопрос: а можно ли таких людей, которые вообще не разбираются в игровой механике, называть геймерами? Конечно, они имеют вполне законное право играть как угодно и во что угодно, но считаться настоящими ИГРОКАМИ, думаю, не могут. Хотелось бы узнать ваше мнение по этому поводу.

По-моему, настоящий геймер RoMbI4

О НАБОЛЕВШЕМ

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

Ну да, а те, кто не разбирается в стандартах телевизионного вещания и особенностях трансляции движущегося изображения на экране, не имеют права называться телезрителями. Так получается, RoMbl4? Оставь этот снобизм, приятель. Геймеры – не члены касты избранных, они самые обычные люди, у них нет третьего глаза и феноменальных способностей в постели. От того, что ты знаешь, что такое Havok и рэг долл, ты не станешь чаще выигрывать у своего друга – не игрока в Call of Duty 4. Безусловно, люди по-разному относятся к своему увлечению играми. Кто-то штудирует все профильные издания, не вылезает со специализированных сайтов и, разбуди его ночью, не моргнув глазом, расскажет, как завалить всех боссов в Devil May Cry 4. А другие просто приходят в магазин, выбирают то, что посоветует продавец, и их совершенно не парит, что название игры они слышат в первый раз. Многие даже названияй жанров не знают и называют шутеры стрелялками, авиасимуляторы леталками, а квесты бродилками (от такого жаргона у тебя, RoMbl4, начинается нервный тик и краснеют глаза). Однако если они играют регулярно и в охоту, то, конечно же, являются геймерами.

Здравствуй, редакция правильного журнала об играх! Я читаю вас с весны и решил вам написать. Мое серьезное увлечение играми началось совсем недавно, и сказать честно, некоторые вещи я не совсем понимаю. Пожалуйста, помогите начинающему геймеру!
Мои друзья говорят, что истоптали мы «S.T.A.L.K.E.R.: Новая война» и «S.T.A.L.K.E.R.: Скрытая аномалия», а некоторые говорят, что даже играют в «Чистое небо». Как это понимать? Ведь «Чистое небо» еще находится в разработке, а про другие игры я совсем не слышал. Объясните.

С уважением и надеждой на понятное будущее, сталкер Пригоршня

Привет, Пригоршня. Сразу видно, что геймер ты молодой и неопытный. За полтора года, прошедшие с релиза S.T.A.L.K.E.R., украинская компания GSC Game World выпустила 14 официальных дополнений к игре. Среди них особой популярности добились «S.T.A.L.K.E.R.: Охота на идиотов», «S.T.A.L.K.E.R.: Пираты зоны», «S.T.A.L.K.E.R.: Трава у дома», «S.T.A.L.K.E.R.: Возвращение Джедая», «S.T.A.L.K.E.R.: Чернобыльские частушки» и, конечно же, наш редакционный фаворит – «S.T.A.L.K.E.R.: Первая брачная ночь Меченого». Обязательно купи их все.
Если же говорить серьезно, то твои друзья, Пригоршня, играют в какой-то хлам, скомплектованный пиратами из бесплатных любительских карт. Ну а тому парню, который уже прошел «Чистое небо», передай наше искреннее пожелание не #@#%$#%... (Иван, ну зачем же употреблять такие крепкие выражения?! – *Прим. ред.*).

Здравствуйте, дорогая редакция! Я читаю ваш журнал уже второй год. Мне 13 лет. Я читаю дневники World of Warcraft, и в них маг Торик прошел всю игру и рассказал, как это сделать. Я скачал BOB Wrath of the Lich King. Поиграл, мне не сильно понравилось. Когда вы напишете про читерство в BOB? Ну или подскажете, как можно прокачаться в BOB быстрее. Заранее спасибо.

Ваш Scorpion

Ну какой же Торик маг? Недавно в редакции кто-то расшиб коленку, так он даже рану залечить не мог – говорит, заклинание забыл. Пока Слава помогает нам только с приворотными зельями и сглазом конкурентов. Это да, это он может.
Перехожу к твоей проблеме, Scorpion. Говоришь, скачал Wrath of the Lich King и не понравилось? А саму игру – World of Warcraft которая – ставить не пробовал? С ней, говорят, гораздо интереснее и веселее. Хотя, конечно, в чем-то ты прав: WoW – игра никакая. Не могу понять, чего 11 с лишним миллионов геймеров в ней проводят сутки напролет. Наверное, самообманом занимаются. Дураки. Не трать время. Кстати, за читерскими советами по поводу World of Warcraft тебе лучше обратиться не к нам, а напрямую в Blizzard Entertainment. Там тебе быстро объяснят, что и как.

Здравствуйте, уважаемый господин Гусев! В одно солнечное южное утро я сидел за своим компьютером и читал свежие новости с Ubidays. У меня проскочила такая мысль: «У "Юбиков" акции поднимутся до небес!» Так и случилось, на целых четыре пункта поднялись! Как закономерность, упали акции EA, но разница была бешеная, «Юбики» почти в два раза опережали «электроников»! Сделать прогноз по окончании UbiDays было несложно, самое интересное началось в первый день E3. Кто бы мог подумать, что Final Fantasy 13 больше не эксклюзив? Заметное падение акций Sony и ликование Microsoft! Таких моментов можно перечислить много, но каждый раз все меняется: Activision показала один слабый тизер – акции падают, показали кооператив CoD – все пуч-

ком! Вывод: если у вас хорошее чутье и отменная интуиция, если заранее знаете, что новая Need for Speed будет полной фигней, играйте на бирже!

С уважением, DisKane

Спасибо за дельный совет, DisKane. Мы всей редакцией собрались активно играть на бирже и решили для начала купить 20 процентов акций Ubisoft. Не хватает самой малости – 100 миллионов долларов (столько заплатила Electronic Arts за такой же пакет). Никто не одолжит? Обещаем, все вернем и с процентами. У Ubisoft сейчас сильная линейка игр, «Принц Персии» новый, куча проектов имени Тома Клэнси, очередной «Рэймен». Не прогорим, верняк! Кстати, DisKane, в отношении Need for Speed ты ошибаешься. Эта серия настолько раскручена, что неважно, будет ли новая игра серии полным трэшем или настоящим откровением, – 5 миллионов экземпляров по миру «электроники» продадут без проблем. Так было и с ProStreet, и с Carbon, и с Most Wanted, так будет и впредь, пока EA не станет продавать под видом новой NFS пустые болванки. Тогда, наверное, тиражи упадут – миллионов до двух.
Впрочем, в целом мыслишь ты верно: громкие игровые анонсы и крупные бизнес-сделки влияют на курс акций издательств. Вот только нажиться на этом нам с тобой не удастся, и неважно, насколько хороша наша интуиция.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ».
Меня интересует такой вопрос: куда можно посылать письма, чтобы порекомендовать издателям создать какую-либо игру?
Часто в мозгу возникают некоторые идейки. Играю в игры практически всех жанров, но чего-то не хватает. Недавно пришла мысль о создании MMORPG по книгам Дж. Роулинг про Гарри Поттера. Причем желательно бесплатной (в смысле бесплатной пусть будет сама игра, а зарабатывать издатель сможет на продаже виртуальных вещей за реальные деньги). Жанр MMORPG мне в новинку, но понравился.

С уважением, ваш читатель Death... :-)

Мы уже не раз отвечали, куда посылать письма с предложениями издателям сделать ту или иную игру. Если коротко, посылайте их в мусорную корзину на кухне. Потому что (перехожу на Caps Lock) ВАШИ ИДЕИ НИКОМУ НА ФИГ НЕ НУЖНЫ! Я достаточно внятно выразился? Издатели ищут молодые команды разработчиков, где есть и творцы, и технари, а голая идея ни черта не стоит. До тех пор, пока ты не Сергей Лукьяненко, не Ник Перумов или хотя бы Зорич, даже не суйся со своими предложениями. Потому что стоит тебе проникнуть в кабинет какого-нибудь генерального и промямлить: «Недавно мне в голову пришла мысль о создании MMORPG по книгам Дж. Роулинг про Гарри Поттера», он тебя здесь же и придушит, приговаривая: «А права на Гарри Поттера мне, конечно, даром уступят».
Кстати, в свое время Electronic Arts собиралась делать Harry Potter Online, но потом передумала. Однако, полагаю, компания еще вернется к этой богатой идее. От желающих учиться в виртуальном Хогвартсе отбою не будет.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как все мы знаем, рынок игр сейчас консольно ориентирован. Пока все хорошо, графика красивая, физика на уровне, но что будет с приставками через год или два? «Железо» для ПК неизбежно обгонит «железо» консолей «нового поколения», но будут ли игры на ПК (графика, физика, ИИ) соответствовать уровню «железа»? Я боюсь, что мы будем запускать на своих GeForce 11 новые игры, которые будут выглядеть так же, как сейчас. И все это из-за того, что большая часть игр мультиплатформенные, а то и вообще порты с консолей. Есть ли у консолей нового поколения (Xbox 360 и PS3) задел на будущее по аппаратной составляющей? Смогут ли они выдавать картинку уровня флагманских видеокарт 2009–2010 годов? Не будем ли мы, персональщики, страдать из-за устаревших консолей?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

С консолями ситуация такая – со временем их «железо» по мощности отстает от PC, но зато и разработчики разбираются в особенностях архитектуры и начинают выжимать все возможное. Так, самые лучшие по графике игры на PS2 выходили именно под конец ее жизни – буквально год-два назад. Все, что мы сейчас видим, – только первые попытки, игры, разработка которых началась еще до выхода приставок нового поколения, и в будущем нас еще ждет немало прорывных проектов. Да и, как показывает практика, технологии вообще не главное, был бы талант.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Привет, Великий и Правильный. Через какие периоды времени (примерно) нужно обновлять компьютер, чтобы шли все классные игры (типа Crysis)?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вопрос не вполне корректный – все зависит от толщины твоего кошелька. Можно было и в 2005 году собрать или купить компьютер, на котором бы Crysis пошел без проблем, хоть и не на максимальных настройках. Если ты собираешься менять топовые компьютеры, то существенный апгрейд не потребуется года 3–4. Если же середнячки, то неплохо бы подправлять конфигурацию раз в два года.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны супернадежные флешки – Kingston DataTraveler 2Gb. У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Паукообразный босс из Doom 3.
6. Ссылка на веб-страницу.
8. Движок Half-Life 2.
10. Главная героиня Silent Hill 4: The Room.
12. Управляемый компьютером персонаж, который заменяет игрока-человека в сетевой игре.
13. Разработчик первой EverQuest.
14. Создатели всех игр великолепной стратегической серии Total War (аббревиатура).
16. Превосходный файтинг 2004 года от Arc System Works (одно из слов названия).
17. Town **** – главное здание у людей в Warcraft 2.
18. Неплохая экшен-адвенчура 1999 года от Surreal Sofware, где впервые наиболее полно эксплуатировалась тематика полетов на драконах.
22. Главный босс в Manhunt (одно из слов имени).
23. Условная денежная единица серии Space Quest.
26. Американская издательская контора, в ведении которой находились Virgin Interactive и Interplay.
27. ****** Earth – глобальная RTS, в которой охватывается множество исторических эпох.
28. Дополнение к Tom Clancy's Rainbow Six 3 (одно из слов названия).
30. Японский игровой гигант.
33. Мощнейший юнит замка Tower в Heroes of Might & Magic 3.
35. Могущественный гигант из вселенной Ragnarok Online, чье разбитое (в прямом смысле!) сердце приходится искать на протяжении нескольких серьезных квестов.
36. Создатели серий Doom и Quake. Позор и стыд тому, кто не догадается.
37. Общепринятое обозначение опыта, который приобретается героем игры.
39. Гениальный sci-fi-экшен от Monolith. Жаль, что этот проект оказался почти провальным.
40. Главный герой пластиковой саги Army Man.
42. Chaos ***** – портированный с PlayStation 2 экшен от Capcom (2003 год), где протагонисту в очередной раз приходилось спасать мир от полчищ демонических созданий.
45. Извечный враг Разиэля.
47. Переключаясь на этот тип курсора в классических квестах от Sierra (начала – середины 90-х годов прошлого столетия), главный герой игры мог использовать предметы.
48. Одна из самых первых игровых издательских контор. Начала свою деятельность еще в 70-х, закончила в начале 90-х. Выпускала преимущественно спортивные аркады.
49. Как правило, этим заклинанием пользуются священники/монахи/клирики для временного повышения характеристик у дружественного персонажа.
50. Один из миров Myst 4: Revelation.
51. Frame **** – этот показатель отвечает за частоту обновления экрана.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Подобные здания снабженческого характера встречаются во множестве стратегий.
3. Он против Хищника.
4. Минимальная единица изображения.
5. Возлюбленная Мэрлина из Age of Wonders 2: The Wizards Throne.
7. Фэнтезийная раса: невысокие коренастые создания с непременно мохнатыми лапами.
9. Средний по всем характеристикам боевой корабль из Sid Meier's Pirates!
11. Добротный квест 1995 года (разработчик – Adair & Armstrong), где нам приходилось выступать в качестве следователя и вести одно очень запутанное дело (аббревиатура).
13. Всемирно известная издательская контора, которая занимается распространением исключительно бюджетных проектов.
14. ***** Holdings – вокруг этого офшорного траста крутится немало событий True Crime: Streets of L.A.
15. Одно из лжебожеств в Atlantis: Evolution.
19. Вопрос фанатам серии Space Quest: используя умения и знания этого талантливого ученого, сумасшедшая Sharpei планировала переселить свой разум в тело Роджера.
20. Несмотря на полную вторичность, эта вышедшая в прошлом году RPG смогла повторить успех Sacred – стать одним из наиболее качественных клонов Diablo.
21. С помощью этого элемента интерфейса геймер может узнать свое месторасположение в мире игры.
23. Легкое и маневренное средство передвижения в Chrome.
24. Judge ***** vs. Judge Death – на редкость отвратительная игра. Зато первоисточники (комиксы и кино) заслуженно пользуются огромной популярностью во всем цивилизованном мире.
25. Злобный хищник из Space Quest 1. В последующих сериях мы не раз вспомним о нем. Точнее, о его вкусовых качествах...
29. Популярная RTS-трилогия, обладающая классическим фэнтезийным сеттингом.
30. Российская компания-локализатор.
31. *****: Journeys Beyond. Для своего времени (1996 год) эта мистическая адвенчура от Hue Forest Entertainment была эталоном жанра: фотореалистичная графика, закрученный сюжет, потрясающий звуковой ряд. Жаль, со сложностью головоломок разработчики переборщили – мало кто мог пройти игру хотя бы наполовину.
32. Несмотря на ужасный внешний вид и дурные повадки, эти сказочные существа первыми, как правило, конфликт не начинают. Однако не поздоровится тому, кто откажется заплатить этим товарищам мзду за переход через «охраняемый» ими мост.
34. Потрясающий FPS от Monolith про самую соблазнительную шпионку на свете (аббревиатура).
36. На эту корпорацию работает главная героиня Beyond Good & Evil.
38. «Благородный» класс в RPG: персонажи этой специализации обладают умениями обычного воина и священника.
41. Одним из нововведений Call Of Duty: United Offensive является «выдача» немцам этой винтовки.
43. Провальная handheld-консоль от Nokia.
44. Российская пародия на Myst с плоским юмором и убогим исполнением.
46. Мультиплеерное дополнение к Postal 2 (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_57@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 сентября 2008 года включительно.

Реклама
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Роскомнадзором

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №8
БОЛЬШОЙ БАДАБУМ

ПРИЗ

Видеокарта GSE96GT
от компании Chaintech

www.chaintech.ru

Это что-то невероятное, дорогие читатели. Мы десятки раз устраивали конкурсы и получали сотни писем с ответами. Но итоги последнего Bestshot нас очень сильно удивили. Напомним, что тебе нужно было сделать скриншот самого невероятного, самого красивого и одновременно ужасного взрыва и прислать его нам. Мы просмотрели несколько работ, выбрали пяток лучших. Каково же было наше изумление, когда в списке претендентов мы увидели женское имя. ЕЛЕНА БАРСИКОВА! Лена, скажи честно, где ты взяла шот из World in Conflict? В нее играет твой брат? Друг? Муж?
В любом случае, мы решили, что победа за тобой. Искренне поздравляем!

АТНГ
С 29 СЕНТЯБРЯ ПН-ПТ 23.30
НОВЫЕ СЕРИИ НА ТЕЛЕКАНАЛЕ 2Х2
[adult swim]
ВПЕРЕД В БЕСКОНЕЧНОСТЬ
2X2TV.RU

ИТОГИ КОНКУРСА

эволюция

Эволюция. Как много в этом слове. Вокруг нас все течет, все меняется. Люди, машины, витрины магазинов, сам город. Мог ты еще несколько лет назад подумать, что на месте заросшего пруда с крякающими утками сегодня вырастут дома, кинотеатр и спортивный клуб?
Меняются и игры. Из крохотных программ, помещающихся на одной лишь дискете, они превратились в настоящих технологических монстров. А что же их герои? Мы прекрасно помним принца Персии, крохотную белую фигурку на экране наших пузатых мониторов. И взгляни на него сегодня! Статный красавец, загадочный и опасный восточный мачо с кривой саблей наперевес. Итак, вы присылали скриншоты с эволюционировавшими героями игр. Мы посовещались и решили, что призерами станут:

Первое место.
Андрей Викторович ЕФРЕМОВ из славного города Новосибирска, куда и отправляются четыре плашки памяти Kingston Hyper DDR3 и флеш-карта Data-Travel емкостью 2 Гб. Андрей прислал шоты с... Пэкманом!

Второе место.
Евгений ПОКАТОВИЧ за того самого принца Персии. Жене мы вручаем две плашки памяти Kingston Hyper DDR3 и флеш-карту Data-Travel емкостью 2 Гб.

Третье место.
Бронза и плашка памяти Kingston Hyper DDR3 достается Андрею Викторовичу ШЕРСТНЕВУ за любовь к «Цивилизации»!

ПРИЗЫ

Kingston TECHNOLOGY

TotalFootball

www.totalfootball.ru

Читайте в августовском номере

1. В очередном номере TF подводит итоги чемпионата Европы-2008, представляет эксклюзивные материалы о наиболее ярких событиях августа, о звездах российского и мирового футбола.

2. «Один на один»: на ваши вопросы отвечает хавбек «Крыльев Советов» Иржи Ярошик. «Сиди и смотри»: откровения полузащитника «Химок» Раду Ребежи и форварда «Крыльев» Евгения Савина. «Тактика»: подробно разбираем игру нашей национальной команды на Евро-2008. «Легенда»: малоизвестные факты из карьеры Олега Блохина. «Звезда»: счастливые мгновения и драмы полузащитника сборной России Дмитрия Торбинского.

3. Также в журнале - привычные рубрики «Команда мечты» (Мишель Прюдомм), «А что потом?» (легендарный «Аякс»» 1995 года), «Финт» (очередной футбольный фокус от Дмитрия Карпова), «Фирмы» (рассказ о фанатах «Марселя»).

4. Прошедшему первенству Европы посвящен и боди-арт: девушки раскрашены в цвета российского флага. На DVD, продающемся в комплекте с большим форматом журнала, - футбольные кошмары и уроки футбола.

5. Читателей ждут конкурсы с великолепными призами!

Футбол как Страсть

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Летнее затишье оказалось прервано E3 – событием, которое мы до сих пор, отчасти по привычке, называем крупнейшим в игровой индустрии. Год назад организаторы выставки изменили ее формат, превратив E3 в тусовку для своих – крупнейших игровых издательств и журналистов профильной прессы. Собственно, в 2008-м почти ничего не изменилось. Да, организаторам удалось решить ряд неприятных проблем – в этот раз почти не приходилось метаться между гостиницами и самолетными ангарами, чтобы успевать на встречи. Да, можно было без особенных проблем побеседовать с местными знаменитостями в относительно спокойной обстановке. Но E3 как шоу исчезло. Правда, не факт, что навсегда. Крупнейшие игровые издательства также недовольны E3. Во-первых, делать анонсы предновогодних проектов посреди лета неэффективно, май для этого подходил лучше. Во-вторых, акцент выставки заметно сместился от хардкорных игр к казуальным, что отметил, например, Сигеру Миямото. Отчасти в этом виноваты сами издатели. Например, представители Ubisoft на своей пресс-конференции около 20 минут мучили журналистов рассказами о перспективности разработки игр для девочек-подростков. Да и без Ubisoft общая тенденция была вполне очевидна. Впрочем, интересных проектов на выставке хватало. Правда, их было заметно меньше, чем обычно.

Дмитрий Эстрин,
редактор

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

SPACE SIEGE

Студия Gas Powered Games выпустила демоверсию новой action/RPG. Геймерам предлагается побывать в роли молодого инженера, живущего на последнем пристанище человечества – большом космическом корабле. Доступно начало игры, где герою с его напарником предстоит выполнить ряд заданий. Противостоять инопланетным захватчикам помогут три вида оружия, а также пять особых способностей персонажа с возможностью улучшения. Если на свои руки и ноги положиться уже нельзя, придется встроить чужеродные имплантаты. 15 минут экшена тебе обеспечено.

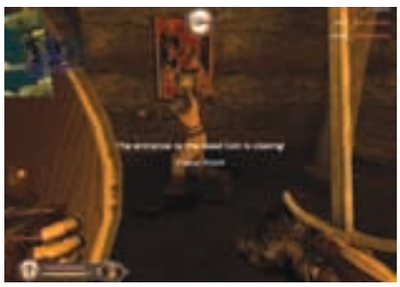
DYNASTY WARRIORS 6

Демоверсия очередной части одного из многочисленных игровых сериалов KOEI. Доступна древняя азиатская крепость, которую геймерам предстоит захватить. Перед началом штурма нужно выбрать персонажа, понравившегося коня и зону наступления. Возглавляя сотни воинов, следует расчищать им дорогу к замку, уничтожая на пути как можно больше неприятелей. Героя на боевом жеребце могут выбить из седла, тогда уж придется рубить мечом орды врагов в пешем строю. Динамичные и весьма зрелищные сражения не дадут заскучать за экраном монитора.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

AGE OF CHIVALRY 1.1.1

Мрачные пейзажи ближайшего будущего в этой модификации для Half-Life заменены не менее безрадостными ландшафтами времен Средневековья. Похожие моды уже появлялись, но Age of Chivalry 1.1.1 на их фоне отнюдь не теряется. Никаких намеков на фэнтези здесь не наблюдается, все сделано максимально достоверно, особенно что касается доспехов и вооружения. Внешним видом дело не закончилось: Age of Chivalry может похвастаться отличной проработкой системы фехтования, реалистичной стрельбой из лука – одним словом, битва тут является увлекательным занятием.



GUNREAL BETA 3

Те, кто похоронил Unreal Tournament 2004 после выхода UT3, явно поспешили. Судя по тому, сколько к ней выходит модов, о забвении говорить рано, ярким примером является работа под названием Gunreal Beta 3. По своей идеологии данный мод во многом схож с Ballistic Weapons, но в отличие от предшественника здесь упор сделан на эффектности стрельбы. Кроме того, в Gunreal Beta 3 оружие и боеприпасы приходится покупать, как в Counter-Strike. Подобные нововведения нисколько не испортили игру, к тому же с новым оружием можно бегать во всех стандартных режимах.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

РЕПОРТАЖ С E3

В этот раз на Electronic Entertainment Expo от нашей компании отправилось девять человек, и из них четверо работали в составе съемочной группы. В результате на выставке было снято более 20 часов видео, десятки презентаций, пресс-конференций и интервью. Наш коллектив успешно справился со своей основной задачей и вдобавок, так сказать, отдельным бонусом привез рассказ о приключениях в Лос-Анджелесе. О них, так же как и о многом другом, в специальном репортаже рассказывают главный редактор «РС ИГР» Александр Каныгин и координатор съемочной группы Дмитрий Эстрин.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Процесс взятия интервью у разработчиков Tomb Raider – отдельный забавный эпизод. Мы разместили камеру и свет в специально подготовленной комнате, потратив на это некоторое время, и уже были готовы начать, как вдруг выяснилось, что нужно перемещаться в другое помещение и ставить свет заново. К счастью, представители Eidos, с которыми нам пришлось общаться, оказались в достаточной степени терпеливы. Между делом мы поинтересовались, куда подевался былой гламурный облик Лары Крофт? На смену гламурности, нам разъяснили, пришел реализм.

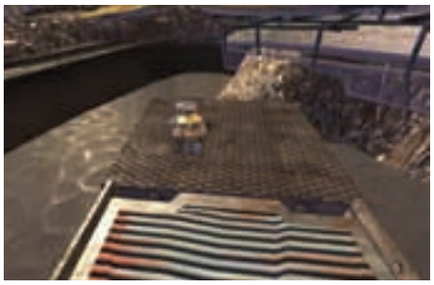
ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ MIRROR'S EDGE

Когда впервые продемонстрировали трейлер Mirror's Edge, было трудно представить, как в это вообще можно играть. Прыжки по крышам домов, какие-то дикие акробатические трюки, и все это – с видом от первого лица. Нынешняя E3 отчасти рассеяла опасения. После задушевной беседы с продюсером игры нам очень захотелось верить, что из Mirror's Edge выйдет что-то путное. То есть разработчики определенно талантливы, и шансы на успех крайне велики. По крайней мере то, что мы увидели и услышали, легко нас в том убедило.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

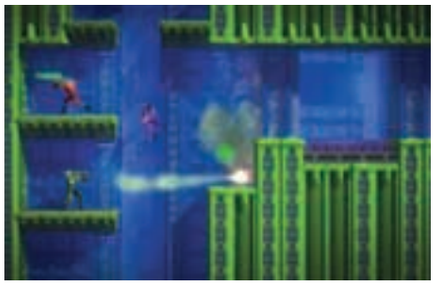
WALL-E

Разработчики из Heavy Iron Studios уже долгое время поставляют на прилавки магазинов самые разнообразные и, надо отметить, вполне качественные игры по лицензиям. Wall-E – очередной симпатичный представитель этого племени. Аккуратно сделанная action-головоломка могла бы прийтись по вкусу многим, далеко не только фанатам одноименного мультфильма. Однако версия на PC представляет собой стандартный порт игры с PlayStation 2. Выглядит Wall-E на компьютере куда хуже своих собратьев на Xbox 360 и PlayStation 3. Это главная претензия к игре, если бы не данное обстоятельство, она завоевала бы сердца многих геймеров.



BIONIC COMMANDO: REARMED

Мода на ремейки, казалось, обернется очередным пузырем, к которым нам в нашей индустрии не привыкать. Однако в этот раз все обошлось даже более благополучно, чем ожидалось. Кто бы мог подумать, что компания Capcom вспомнит об игре, которой исполнилось уже 20 лет! Однако вот она – Bionic Commando: Rearmed. Мы бы узнали ее и спустя 30 лет – настолько качественно разработчикам удалось сохранить общую концепцию и стиль игры. Но технологически проект вырос и смотрится как никогда свежо и приятно. Вероятно, это один из самых успешных представителей многочисленных ремейков, которыми нас последнее время так балуют разработчики.



HAPPY TREE FRIENDS: FALSE ALARM

Образец черного юмора в анимации, один из самых садистских мультфильмов современности, наконец-то обзавелся своим виртуальным собратом. Да-да, речь идет о Happy Tree Friends: False Alarm. Компания Sega решила, что момент наступил. Появление знакомых персонажей на экранах мониторов было всего лишь вопросом времени, эпатаж в игровой индустрии – штука почти обязательная. Сама игра очень напоминает сериал Lemmings. Туповатые персонажи – точь-в-точь лемминги, ну и управлять ими необходимо соответствующе. Впрочем, умирают они также на редкость разнообразно и эпатажно – как и в оригинальном мультфильме.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ Видео

Пульс

Превью

Spider-Man: Web of Shadows
Street Fighter IV
Project Origin
I'm Alive

Ревью

FlatOut Ultimate Carnage
GTR Evolution
Superbike World Championship 08
Happy Tree Friends: False Alarm
WALL-E
Дилемма 2
Bionic Commando Rearmed
Ночной смотрящий
Алмазный меч, деревянный меч

Special

E3 фильм
Презентация Fable 2
Интервью Mirror's Edge
Интервью Tomb Raider Underworld
Презентация Project Origin
Презентация Prince of Persia
Презентация Mirror's Edge
hands-on Left 4 Dead

Трейлеры

Age of Booty
Bionic Commando
Bionic Commando Rearmed
Black Prophecy
Blackshot
Brothers In Arms Hell's Highway
Collapse
DC Universe Online
Demigod
Disciples III: Ренессанс
Dragon Age: Origins
Empire: Total War
Fallout 3
Far Cry 2
Flock
Harry Potter and the Half-Blood Prince
James Bond: Quantum of Solace
Legendary
Lego Batman
Madagascar: Escape 2 Africa
Mercenaries 2: World in Flames (2 ролика)
Mirror's Edge (2 ролика)
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising (2 ролика)
Project Origin (2 ролика)
Pure
Red Faction: Guerrilla (2 ролика)
Sacred 2: Fallen Angel (2 ролика)
Singularity
Street Fighter IV (2 ролика)
Предтечи (The Precursors)
The Sims 3
Warhammer 40.000: Dawn of War II (2 ролика)
Wolfenstein

Демоверсии

Dynasty Warriors 6
Live for Speed S2 Alpha Z
Rising Eagle: Futuristic Infantry Warfare
Samurai Warriors 2
Savage 2: A Tortured Soul v1.4.1
Space Siege

Дополнения

Age of Empires III: The Asian Dynasties
Aliens vs. Predator 2
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Tiberian Sun
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
Day of Defeat: Source
Doom 3
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2
Operation Flashpoint: Resistance
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Slaughtermod v0.39
Doom 3
NewFlashlight v1.0
Half-Life 2
Age of Chivalry 1.1.1
Fields of Despair v0.1
Operation Flashpoint: Resistance
FFUR 85 2008 Edition
Quake 4
Unpredictable Q4 0.8 Updated
rFactor
Epsilon Euskadi 1.00
UK National Hotrods 0.90 beta
Unreal Tournament 2004
Gunreal Beta 3
Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade
Tyranid Mod 0.45 DC

Драйверы

ATI Catalyst 8.7 Beta Vista
ATI Catalyst 8.7 Beta XP
Creative Sound Blaster X-Fi series Driver 2.18.0004
DirectX End-User Runtimes (June 2008)
GeForce ForceWare 177.79 Vista (32-bit)
GeForce ForceWare 177.79 XP (32-bit)
Realtek HD Audio Codec Driver 2.0
Realtek HD Audio Codec Driver 2.0 (Vista)

Патчи

Mass Effect – дополнение "Bring Down the Sky" US,UK,ES,CA,DE,FR
Mass Effect v1.01 US,UK,ES,CA,DE,FR
Vampire: The Masquerade – Bloodlines v1.2 – v5.4 US,UK,AU,CA
Avencast: Ученик Чародея v1.04a RU
Frontlines: Fuel of War v1.1.0 – v1.1.1 RU
Halo: Combat Evolved v1.08 Интернациональный
Lost Empire: Immortals v1.0.3 – v1.0.5 Интернациональный
Supreme Ruler 2020 v5.2.1 Интернациональный
The Incredible Hulk v1.1 Интернациональный
TrackMania Nations Forever v2.11.16 Интернациональный
TrackMania United Forever v2.11.16 Интернациональный

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.8
CheMax Rus 7.6

Чит-программы

ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

В тылу врага 2 (Faces of War)
Half-Life 2: Episode Two
Incubation: The Wilderness Missions
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Трейнеры

Восточный фронт.
Крах Анненербе
Escape From Paradise City v1.0.0.1
Freelancer v1.1
Frontlines: Fuel of War v1.1.1
Legend: Hand of God
Mass Effect
Mass Effect v1.01
Monster Madness: Battle for Suburbia
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer v1.10.1115
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer v1.13.1407
Race Driver: GRID v1.1
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0006
SimCity Societies
Sniper: Art of Victory
The Incredible Hulk
Tiger Woods PGA Tour 08
Time of War
Titan Quest v1.20
Titan Quest v1.30
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas v1.06

Редакторы игр

Crashday Development Tools v1.0

Софт

Свежий софт

Ashampoo AntiSpyWare 2.02
Avast 4.8.1201 Home
SmartFix Security Center 2008 4.6
Sunbelt Kerio Personal Firewall 4.6.1839
Ashampoo Burning Studio 8.03
Daemon Tools 4.12.4
DVDFab HD Decrypter 5.0.7.5
Paint.NET 3.35
XnView 1.94.1
DC++ 0.707
IncrediMail Build 3718
Internet Download Manager 5.1.4
AbiWord 2.6.4
Ashampoo Office 2008 3.10
Camel Disc Catalog 2.1.3
EditPad Pro 6.4.2
FinePrint 6.00
Folder Lock 5.9.5
HDDScan 3.0
LogonStudio Vista 1.0.0
PC Wizard 2008 1.85.2
Pocket Stars PC 5.5.0.0
ReNamer 5.30

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

SWiSH Pix 1.5
UltimateZip 4.0
Any Video Converter Free 2.6.2
Ashampoo ClipFisher 1.09
AV Voice Changer Diamond 6.0.28
ConvertXToDVD 3.1.3.40c
Foobar2000 0.9.5.4
Free CD to MP3 Converter 2.3
Ipple Play 1.0 Beta 3
PhotoToFilm 2.9.0.71
Reaper 2.4
Yogen Vocal Remover 3.3.2
GetDataBack 3.40
Partition Find and Mount 2.3
Ashampoo UnInstaller 3.05
Magic Utilities 2008 5.50
Mz Vista Force 2.0
PowerStrip 3.80.626
Process Lasso 2.98
Registry Defragmentation 9.0 Build 07.10
Registry Mechanic 8.0.0.900
SuperRam 5.7.28.2008
Vista Manager 1.5.3
Vopt 9.01
WindowBlinds 6.2 build 61
WinSettings 8.1
X-Setup Pro 9.0.100

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.9.9
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.2.8094
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.1
Opera 9.51 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.30.2612
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.1.0
XP Codec Pack 2.4.1
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.5.1135
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.16 Rus
The Bat! Pro 4.0.24
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.8
mIRC 6.33
QIP Build 8070
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.8.6h
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Ретро

Age of Empires II: The Age of Kings Демоверсия

Widescreen

Макс Пэйн (Max Payne)
Терминатор 4 (Terminator Salvation)
День, когда Земля остановилась (The Day The Earth Stood Still)
Хранители (Watchmen)

Shareware

Crumb
Fishdom
Hide & Secret 2: Cliffhanger Castle
Jewel Quest III
Laser Dolphin
Tradewinds Caravans
Ultratron
Чужой космос II

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

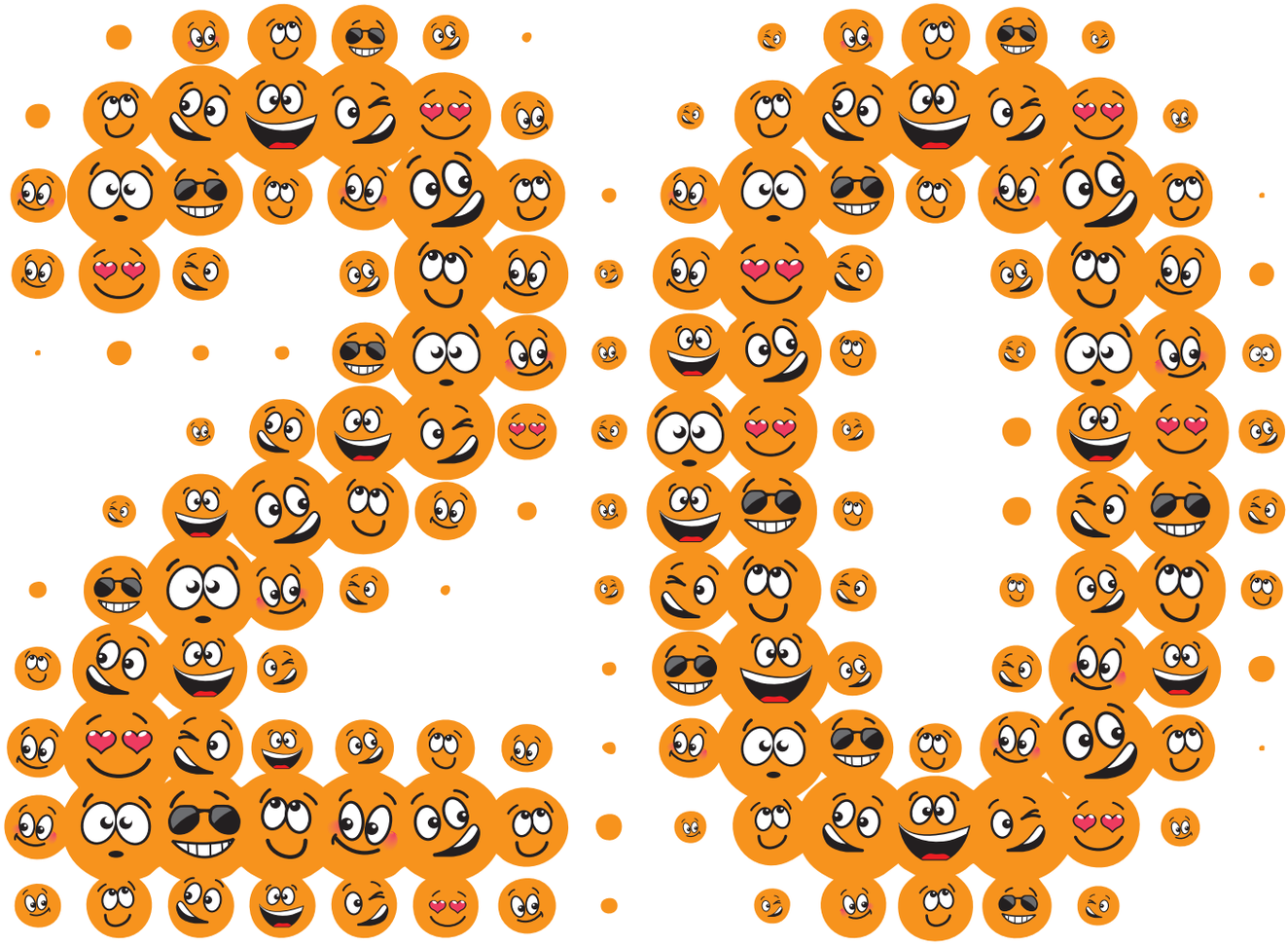
Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

КАРТИНКИ БЕЗ ВЫСТАВКИ

Лоран Деток, президент американского отделения Ubisoft: «Это какой-то ужас! То, что мы видим в этом году на E3, похоже на шоу сантехников!»
Шигеру Миямото, Nintendo: «Честно говоря, мы уже не рассматриваем E3 как шоу. Для нас это скорее большая пресс-конференция, ничего больше».
Джон Ричитьелло, исполнительный директор Electronic Arts: «Я ненавижу E3 в ее нынешнем формате».
Мало похоже на признания в любви, верно? И это после таких значительных организаторских метаморфоз (см. обширный материал в этом номере)! Самое забавное в том, что инициаторами смены формата выставки были… те самые монстры гейм-бизнеса, которые сегодня обвиняют E3 во всех грехах. Именно они (в числе группы заговорщиков молва называла Sony, Microsoft, Nintendo, Electronic Arts, THQ и другие крупные конторы) заявили, что арендная плата, возведение дорогущих рекламных стендов, покупка дорогостоящей аппаратуры и разработка специальных выставочных демоверсий съедают десятки миллионов долларов бюджета. Убытки, по словам студий-мажоров, были столь велики, что почти все они согласились в случае изменения правил проведения выставки выплатить ESA в качестве компенсации по 5 миллионов долларов. И что мы слышим теперь? Ужас! Ненавидим!
Причина происходящего очень проста: крупным издателям не просто мешала старая E3 – им не нужны игровые выставки вообще. В принципе! Даже такие обескровленные, как нынешняя E3. Три основных ежегодных конвента – лейпцигский в Европе, токийский в Японии, E3 в Штатах – когда-то мало отличались друг от друга (а эволюции в Лос-Анджелесе не помешали воротилам тратить те же десятки миллионов в Токио и Лейпциге), и можно осторожно предположить, что почти уже решенный вопрос с закрытием E3 – всего лишь пробный камень. Скорее всего, то же самое в ближайшем будущем произойдет и на двух оставшихся фронтах.
Почему же издателям не нужны яркие, шумные, веселые карнавалы во славу компьютерных игр? Вообще-то, если честно, нужны. Как робот Бендер из «Футурамы», озлобившийся на несправедливое устройство луна-парка, все значимые и имеющие крупный вес игровые компании регулярно устраивают свои яркие, шумные и веселые мероприятия – с блэк-джеком и всем, что к нему прилагается (к примеру, очень популярные в последнее время Ubidays). Впрочем, с этим как раз все ясно: титульная контора контролирует все и вся, показывает только то, что считает нужным, и вообще ходит гоголем. Вопросы типа «А вот на соседнем стенде я видел все то же самое, как быть?» не могут быть заданы по определению, ведь по сути такие выставки представляют собой один большой промохэппенинг. А как же быть с настоящими, независимыми конвентами с равной степенью участия всех желающих разработчиков? Почему вымирают именно они?
Как ни странно, объяснение причин в случае с E3 – исповедь вполне искренняя: всему виной деньги. В масштабных выставках нет ничего такого, чего нельзя было бы сделать с помощью интернета и средств массовой информации. Скачкообразное развитие онлайн-сегмента, феерический рост систем сетевой дистрибуции – все это показало, что больше нет нужды тратить огромные суммы на рекламу своей игры. Для того чтобы о твоей игре заговорили, не нужно нанимать дюжину полуголых девушек, достаточно снять телерекламу с Брюсом Уиллисом, это автоматически гарантирует продажу миллиона копий. Выложи кусок геймплея на Youtube – и его увидят миллионы. Покажи пару скриншотов в блоге – завтра они будут во всех новостных лентах. Туда же, в интернет, очень скоро уйдут, кстати, и все эти Ubidays – так дешевле.
Руководители компаний-гигантов, пожалуй, первыми по достоинству оценили все плюсы прямого направленного маркетинга: твоя минутная презентация совершенно бесплатно окажется на дисковых приложениях к журналам, в видеоблогах второго уровня, на геймерских телеканалах. Самое важное – нет нужды ничего объяснять. Ролик на стенде может зависнуть, демоверсия – обнажить особо неприятный баг, пиар-менеджер – перепутать названия проектов; вылизанный же проморолик не допустит ни одной ошибки. Кому нужна выставка со всеми ее миллионами? Кому нужны все эти пресс-конференции, на которых назойливые журналисты будут в очередной раз спрашивать, почему наша консоль продается так плохо, если она такая замечательная?
Пора признать: эпоха юности видеоигр прошла. Наступила циничная зрелость. С того момента как игры начали приносить больше денег, чем киноблокбастеры, в бизнес пришли серьезные люди. Им плевать на открытость. Им плевать на креативность и диалог со зрителем. Либо ты платишь за игру, либо нет. В первом случае тебя, может быть, выслушают. Во втором – просто посмеются. Отныне значение имеет только то, что гарантированно принесет доход, – те же самые системы цифровой дистрибуции стали так популярны у разработчиков, потому что позволяют получать прибыль напрямую, минуя посредников; это означает минимизацию расходов, только и всего. Инди-девелопмент? Ха.
Так что, похоже, придется смириться: никаких booth-babes, никаких байкеров, никакой иллюминации и ослепительно улыбающихся голливудских звезд у мониторов. Интернет. Журналы. Телевидение. Разухабистые строчки пресс-релизов. И это уже не ужас, это именно то, что нужно. Здравствуй, новое время, поздоровайся с папочкой. **PG**

НАС



50 МИЛЛИОНОВ

И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!

одноклассники.ru

Лауреат Национальной премии РФ за вклад в развитие российского сегмента сети Интернет 2006, 2007

Анализируй это
с Борисом Соколовым

ЖИВАЯ РЕЧЬ

УГАДАЙ-КА

Разгребая в папке «Избранное» залежи старых ссылок на различные интернет-странички, я случайно обнаружил довольно интересную статью почти восьмилетней давности. Перед наступлением миллениума сайт GameSpot провел блиц-интервью с известными разработчиками. Журналисты интересовались у своих собеседников, не недооценивает ли игровая индустрия какой-нибудь хитрый аспект интерактивных развлечений, который удивит нас своей важностью в XXI веке?» Участники опроса дали волю фантазии. Например, глава 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) считал, что вскоре наступит мода на персонификацию, важнее всего для геймеров будет возможность увидеть на экране свое лицо. Создательница серии Gabriel Knight Джейн Дженсен (Jane Jensen) уверяла: несмотря на все предыдущие неудачи, рано или поздно удастся выпустить по-настоящему хитовый гибрид игры и кино. Даг Литтлджонс (Doug Littlejohns) из Red Storm Entertainment предположил, что в будущем рынок заполонят продукты, созданные на манер телевизионных мыльных опер. Автор легендарной Wing Commander Крис Робертс (Chris Roberts) из Digital Anvil, Рэй Музика (Ray Muzyka) и Грег Зесчук (Greg Zeschuk) из BioWare Corporation сделали ставку на шлемы виртуальной реальности. На фоне всех этих пока что несбывшихся предположений довольно интересно выглядит ответ Брюса Шелли (Bruce Shelley). Глава Ensemble Studios заметил, что будущее за голосовой связью во время игры. Имелись в виду не обычные переговоры с помощью микрофонов во время сетевых баталий, а что-то принципиально новое – инновационное изобретение, которое позволит с помощью произносимых слов влиять на геймплей.

Почему-то Брюс не спешил претворять в жизнь свое пророчество. В XXI веке его компания выпустила Age of Mythology, add-on Age of Mythology: The Titans, третью часть Age of Empires и два дополнения: Age of Empires 3: The WarChiefs и Age of Empires 3: The Asian Dynasties. Во всех пяти играх ставка делалась на классическое управление мышью.

ВЫРАБАТЫВАЕМ КОМАНДНЫЙ ГОЛОС

В роли локомотива прогресса выступила Ubisoft Shanghai. В мае 2007 года китайцы анонсировали Tom Clancy's EndWar. В этой игре можно контролировать действия вверенных тебе боевых подразделений с помощью голосовых команд. Идея проста и гениальна. Вначале знакомимся со списком из восьми десятков команд. Потом остается лишь четко произнести в микрофон необходимый вариант. «Юнит один, атаковать врага три». Вуаля – и танковая колонна начинает обстреливать многоэтажку с засевшими внутри противниками. Чтобы закрепиться на завоеванной территории, достаточно сказать: «Юнит один, удерживать позицию». Чем больше захваченных зданий, тем выше шансы вызвать по радио подкрепление или заказать новый апгрейд для техники. «Ладно, со стрельбой и микроменеджментом все понятно, но как быть с маневрами на поле боя?» – спросят скептически настроенные читатели. Вызываем стратегическую карту местности, выбираем необходимый квадрат, устанавливаем на нем контрольную точку и отправляем туда то или иное подразделение. На то, чтобы произнести четыре короткие команды, уходит несколько секунд. Примерно столько же времени пришлось бы потратить, если бы ты управлял мышью или геймпадом.

Авторы Tom Clancy's EndWar собираются поддерживать несколько языков. Сейчас можно с уверенностью говорить об английском, французском и немецком. На территории бывшего Советского Союза игру будет распространять GFI и «Руссобит-М». Контракт подписали чуть больше года назад, так что не исключено, что юниты научатся понимать приказы и на великом и могучем.

Идея с голосовыми командами оказалась заразной. В марте 2008 года Massive Entertainment пообещала внедрить необычную новинку в World in Conflict: Soviet Assault. К сожалению, разработчики пока не спешат делиться свежими подробностями.

ВИДЫ НА ACTION

Микрофон мог бы частично заменить мышь в командных шутерах. Например, в Left 4 Dead общение с напарниками происходит по старинке. 27 фраз разбиты на три группы. В первой собраны приказы, во второй – вопросы и ответы, в третьей – предупреждения. Одной из трех кнопок на клавиатуре ты вызываешь необходимую группу, после чего с помощью мыши выбираешь наиболее подходящий вариант. Признаться, довольно нудное занятие. Согласись, было бы куда проще и намного интереснее говорить эти 27 фраз в микрофон. Вместо того чтобы судорожно искать в списке «Прикрой меня», ты просто произносишь эти два слова и при этом не отвлекаешься от главного занятия – уничтожения зомби. Или, скажем, уже вышедшие игры. Например, дилогия Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. Вспомни, сколько времени уходило на то, чтобы объяснить своим напарникам, как надо себя вести во время штурма комнаты с заложниками. Не проще ли кликнуть мышью на двери и сказать в микрофон: «Светошумовая граната и зачистка» или «Осколочная граната и зачистка», чем отдавать команду с помощью клавиатуры?

Думаю, подобные идеи уже давно витают в воздухе. Просто компании не спешат рисковать. Сейчас они заняли выжидательную позицию. Если Tom Clancy's EndWar добьется значительного успеха, то революционную систему управления возьмут на вооружение и другие разработчики. PG

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn®

Гостевая колонка

с Каролом Заяцковски (Karol Zajaczkowski)

А вот теперь внимание! Мы решили сделать специальную гостевую колонку, которую будут вести... люди, ответственные за создание игр. Бурные продолжительные аплодисменты! Карол Заяцковски, представитель CD Projekt RED, компании, подарившей нам «Ведьмака»! www.thewitcher.com

HAIL TO THE KING BABY![1]

Каждый геймер без труда назовет проект, в который он по уши влюблен. Это невинное, чистое, платоническое чувство сродни любви алкоголика к пиву. Обычно его вызывает первая увиденная, пройденная или обеспечившая бессонницу игра. Так было и со мной.

Давай перенесемся в 1996 год, когда я, еще совсем пацан, носился с мячом, диско-поло[2] было новейшим поветрием в Польше, а Долли, первая клонированная овечка, только-только родилась. Именно тогда 3D Realms выпустила игру, разговоры о которой не умолкали еще много лет. Ты, конечно, знаешь, о чем я говорю. Все верно, о Duke Nukem 3D. Старшие читатели, несомненно, помнят этот хит, а если нет, то им лучше не сознаваться. Молодым же есть о чем жалеть, ведь, пока они ползали в подгузниках и поглощали овощное пюре, Дюк уже вовсю спасал полуголых цыпочек от инопланетян. В конце концов, «Nobody steals our chicks... and lives!»[3]. Помню, когда мне было 12 (время и правда летит, да?), мы с братом приходили к другу, у которого стоял мощнейший по тем временам игровой компьютер (я имею в виду 486-й, а о гигагерцах тут и говорить нечего). К слову, благодаря этой системе он легко «цеплял» самых видных соседских девчонок. Интересно, что современные палмтопы гораздо эффективнее громоздких PC тех лет, стоивших целое состояние. В 1996-м персональные компьютеры еще не распространились так широко, как сегодня, поэтому на дружеских посиделках, где ребята увлеченно играли все вместе, воцарялась неповторимая атмосфера. Раз в неделю мы собирались, чтобы пострелять «чужих», поразглядывать двухмерных голых цыпочек и послушать остроумные высказывания главного героя. Правда, по достоинству оценить их еще не могли, поскольку наши коллективные знания английского едва дотягивали до уровня амебы. В любом случае мы отлично проводили время, и у меня остались приятные воспоминания о той поре.

Хотя родителям было невесело. Сам посуди: пятеро сорванцов в возрасте около десяти лет всю субботу с утра до вечера методично дерут зад пришельцам с помощью ракет, пушек, ружей, лазеров, гранат, армейских ботинок и много чего еще. Да, то были славные времена. В самой аморальной части наших посиделок мы засовывали деньги в трусики нарисованной стриптизерши, чтобы та исполнила свой танец (о, эти женские груди в 2D!).

Если верить распространенным теориям о влиянии игр на детей, я должен был стать серийным маньяком, насильником или в лучшем случае вором-рецидивистом, специализирующимся на похищении шоколадных батончиков. С великим сожалением сообщаю: ничего из перечисленного не случилось, так что очередным примером, подтверждающим эту расхожую точку зрения, мне не быть. Однако давай закроем тему, поскольку, как бы страстно и аргументированно ее ни обсуждали, конкретных выводов все равно не последует. Вернемся лучше к главному – Дюку и мне.

В результате загадочного влияния космоса и целого ряда событий, о которых я упомяну чуть позже, я решил вернуться в детские годы и снова услышать сакраментальное «Come get some!»[4]. Должен заметить, я небезосновательно опасался, что эта попытка потерпит фиаско. Duke Nukem очень условно совместима с Windows, поэтому при ее запуске нередко возникает одна из трех проблем. Ты получаешь синий экран, твой компьютер намертво зависает или просто ничего не происходит. Шансов, что игра заработает правильно, практически нет.

Отринув тягостные размышления и преисполнившись веры в силу человеческого разума, который всегда найдет способ обойти препятствие, я провел небольшое расследование в Сети и нашел как раз то, что нужно. Я чувствовал себя так, словно обнаружил Святой Грааль на распродаже в «Теско»[5]. Группа преданных фанатов Дюка создала специальный набор текстур в высоком разрешении, благодаря которому игра значительно похорошела. Конечно, это все еще не Crysis. Как бы ты ни пытался, у тебя не получится превратить старую колымагу в «Феррари». Двенадцать лет и графический движок Quake устанавливают свои ограничения, особенно когда речь идет об электронных развлечениях. Этот отрезок времени вполне сопоставим с пропастью, которая отделяет эпоху динозавров от той поры, когда люди спустились с деревьев. Однако я, несмотря ни на что, тщательно изучил проект и работу команды, сделав два важных вывода.

Во-первых, память действительно красивая штука. Время летит, и она стирает все плохое и уродливое, оставляя только хорошее и милое. Если бы неделю назад ты спросил меня, как выглядит Дюк, я бы не ответил, что это сплошное графическое уродство. Я оказался в положении пьяного мачо, который подцепил на вечеринке шикарную девчонку, а утром обнаружил: она – парень.

Во-вторых, эти ребята проделали отличную работу. На их сайте (hrp.duke4.net) можно найти скриншоты из стандартной версии и сравнить их с картинками из прокачанной игры. На мой взгляд, впечатляет. Конечно, нужно учитывать, что оригинальный проект создавался в то время, когда вершиной виртуальной физики было падение персонажа с того места, где его убили, куда-либо еще. Видеокарта Riva TNT (ты вообще помнишь такую?) тогда считалась революционной новинкой и совершенно секретным продуктом, который расценивали как настоящий прорыв в графическом дизайне. Что же до самого проекта, так это все тот же старый добрый Дюк, живая легенда из далекого прошлого, когда людям не требовался 394 982 141 941 полигон в модели персонажа, чтобы полюбить игру. Лично мне этого вполне достаточно.

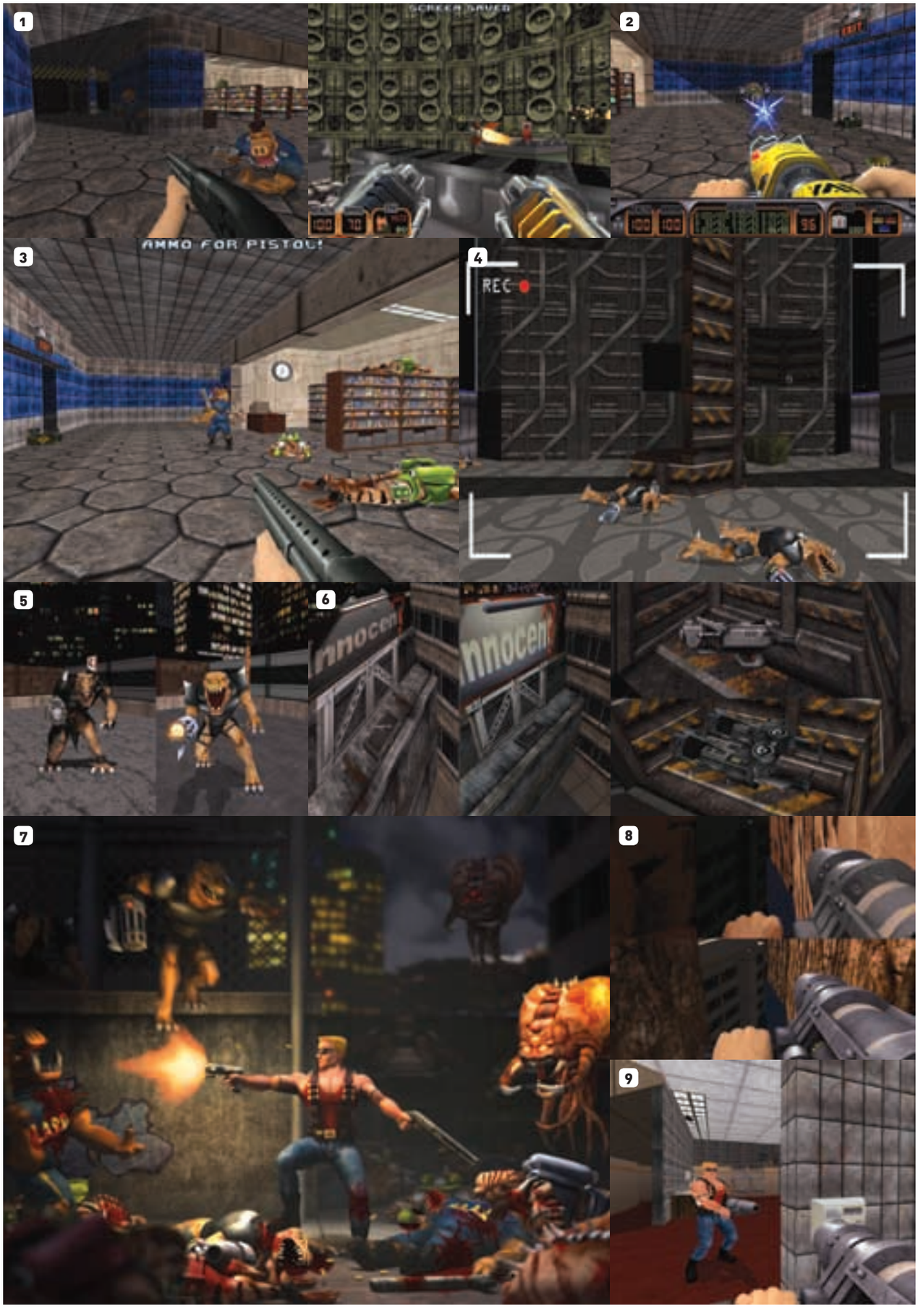
Дабы полностью раскрыть тему, необходимо объяснить, что же подвигло меня на эти размышления. Не так давно 3D Realms выпустила ролик из игры Duke Nukem Forever, которая якобы наконец-то дебютирует в этом году. Чем это заявление отличается от всех предыдущих? Полагаю, ничем. Почему релиз не состоялся до сих пор? Трудно сказать, по мне так это настоящий феномен. Первые ролики с фрагментами геймплея появились еще в 2001-м. Затем что-то не заладилось, разработчики начали менять движки словно перчатки, продолжая выдавать ролики и назначать новые даты, так что вот уже семь лет поклонники ждут проект на Рождество.

Возможно ли, что из-за череды досадных неудач этот хит будет потерян навсегда? Или на сей раз Duke Nukem Forever все-таки увидит свет? Космос, похоже, склоняется ко второму варианту. Однако высказывание «Даже бог не знает дату премьеры Duke Nukem Forever» определенно не лишено смысла.

В результате не остается ничего, кроме как терпеливо ждать, коротая время за прокачанным оригинальным Дюком или просто гуляя по улицам. Я, пожалуй, предпочту второе. **PG**

---

1. Да здравствует король, детка!
2. Уникальный музыкальный жанр, родившийся в Польше в 90-х годах прошлого столетия.
3. Никто не похищает наших цыпочек... и остается в живых!
4. Подходи, получай!
5. Международная сеть магазинов, основанная в Лондоне в 1919 году.



1
Ах! Почти с детства знакомые коридоры!

2
Разница действительно заметна невооруженным глазом.

3
Ну где еще устроить стрельбу! В библиотеке, конечно.

4
Здесь явно побывал Дюк Ньюкемович.

5
Найди 10 отличий.

6
Вопросительный знак, кстати, намалеван кровью.

7
Вот он, кумир миллионов!

8
Одна из любимейших пушек каждого уважающего себя игрока.

9
Зеркала. Какими удивительными они казались тогда!

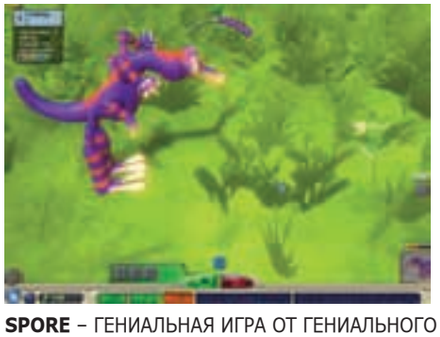
АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

РЕПОРТАЖ С GAMES CONVENTION – ЕЖЕГОДНАЯ ЛЕЙПЦИГСКАЯ ВЫСТАВКА ОБЕЩАЕТ БЫТЬ НЕВЕРОЯТНО ИНТЕРЕСНОЙ.

ЧЕТВЕРТАЯ РЕДАКЦИЯ D&D – НАШ ЭКСПЕРТ ГОТОВИТ СПЕЦМАТЕРИАЛ ОБ ОЧЕРЕДНОМ ОБНОВЛЕНИИ ПРАВИЛ ГЛАВНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.

«S.T.A.L.K.E.R. - ЧИСТОЕ НЕБО» – РАССКАЗ О СИКВЕЛЕ К ОДНОЙ ИЗ САМЫХ УСПЕШНЫХ ИГР О ЧЕРНОБЫЛЕ.



SPORE – ГЕНИАЛЬНАЯ ИГРА ОТ ГЕНИАЛЬНОГО РАЗРАБОТЧИКА ИЛИ НЕЧТО БОЛЬШЕЕ? КАК ЖЕ ЗАРОДИЛАСЬ ЖИЗНЬ НА НАШЕЙ ПЛАНЕТЕ?

FALLOUT 3

ИГРА-ЛЕГЕНДА, ИГРА, ГДЕ ВОЗМОЖНО АБСОЛЮТНО ВСЕ. МЫ БУДЕМ ПЕРВЫМ РОССИЙСКИМ ИГРОВЫМ ИЗДАНИЕМ, КОТОРОЕ НАПИШЕТ РЕЦЕНЗИЮ НА FALLOUT 3.

Лето наконец-то закончилось, и игровые издательства возвращаются к обычному ритму. Из-за недостатка релизов нам пришлось урезать пару номеров, но к началу учебного года выходит достаточное количество крупных проектов, чтобы номера, начиная с текущего, вернулись к былым объемам.

Самый громкий отечественный релиз в августе-сентябре – это, конечно же, приквел к нашумевшей «S.T.A.L.K.E.R. – Чистое небо». Игра получила несколько наград от западных изданий на прошедшей E3, а к следующему номеру наши хорошие знакомые из GSC представят нам финальную версию «радиоактивного шутера».

И если уж говорить о последствиях неосторожного обращения с атомной энергией, нельзя не вспомнить о Fallout 3. Мы не раз писали об этом скандальном долгострое, но в преддверии выхода постапокалиптической Oblivion отправляем разведчика прямиком в студию к разработчикам. Если вернется живым, расскажет об увиденном.

На этом зарубежные поездки не заканчиваются. Лейпцигская Games Convention, как-то незаметно ставшая главным тематическим мероприятием года, должна оказаться богатой на сенсационные анонсы и показы ранее тщательно скрывавшихся проектов.

Да и в обзорах все будет интересно: Far Cry 2, Spore, Brothers in Arms: Hell's Highway, Warhammer Online, Mercenaries 2: World in Flames, Xenus 2, Tom Clancy's End War. Что-то, как водится, еще отложат на пару месяцев, но и оставшаяся линейка более чем достойна для начала осени.

ДО ВСТРЕЧИ 24 СЕНТЯБРЯ!

adidas

adidas originals challenge

CELEBRATE ORIGINALITY*

Только представь!
Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!

www.adidasoriginalschallenge.ru

FOXCONN®

www.foxconn.ru

Digitalife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира

dts Connect

DOLBY DIGITAL LIVE

intel P45 EXPRESS CHIPSET

- Процессоры Intel® Core ™ 2 Extreme, Core ™ 2 Quad, Core ™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 канальный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IDT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX (3 слота x8)

Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fibre/Optical и Coaxical S/PDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.

Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному переключателю IDT PCIe ELA поддерживает 3* слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™

8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяя требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управления подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания, быструю и стабильную реакцию на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

Дилеры:
Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютера - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Реклама

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION: MOSCOW - LOS ANGELES | DATE

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION: MOSCOW - LOS ANGELES | DATE

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION: MOSCOW - LOS ANGELES | DATE

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION: MOSCOW - LOS ANGELES | DATE

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME	LOCATION	DATE
	MOSCOW - LOS ANGELES	

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION | DATE
MOSCOW - LOS ANGELES

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION | DATE
MOSCOW - LOS ANGELES

FREE

БЕСПЛАТНАЯ ПРОГУЛКА ПО ЛОС-АНДЖЕЛЕСУ

САМЫЙ ПОЛНЫЙ ГИД ПО ИГРАМ E3

NAME | LOCATION | DATE
MOSCOW - LOS ANGELES